学園推理アドベンチャー

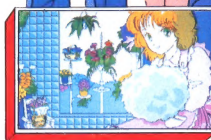
アドレナリン・コネクション

ADRENALIN CONNECTION

平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった…。
学園や市街地などを調べるうちに次々と
明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…。
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

先生!これは事件です…

- コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- 400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- 20人以上の魅力溢れる登場人物
- グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ!

企画/開発 アモルファス

全編を華麗に彩るアニメーション処理/コンピュータ・アニメがついにセル・アニメを超えた?

発売中	●PC-9801F/VF (5"2DD 2枚組) ●PC-9801M/VM/VX (5"2HD) ●PC-9801UV (3.5"2DD 2枚組)	各¥7,800
9月21日発売予定	●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH ●PC-88VA 全てディスク3枚組	¥7,800

主人公アンジェラの住むオベリスク星では食料危機が起こり、日増しに死者の数もふえていった。アンジェラの父は、地球という星へ彼らの食料を求めて旅立った。しかし、……父は……。アンジェラも父を探しに3ヶ月後に地球へ旅立つが、地球での時間は60年もたっていた。
アンジェラ(プレイヤー)は、時間と空間の旅人となり、父を求めて長い冒険を始めた…。

1. 高速描画ルーチンにより画面変化は瞬時
2. 場所移動の一部にスムーズな3-D画面の採用
3. ディスク3.5枚分にあたる描画枚数80枚
4. アドベンチャー・ゲームのなかにロール・プレイングゲームの要素と変化に富んだアクション・モードを導入したハイ・ブリッド・ゲーム

9月末発売予定	●PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH ●PC-88VA ディスク2枚組	¥6,800

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 コンプティーク 係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F ビクター音楽産業(株)PS部 TEL.03-423-7901

資料請求券 「アド・王」 コンプティーク

CONTENTS もくじ

COVER
AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング／藤野笛羽(Voice)
ヘア・メイク／わだあけみ
モデル／伊藤智恵理

▶表紙の撮影のときには、本番前にポラロイド写真を撮る。これで光の加減や色を見るわけだが、本番が終るとスタッフの間でこのポラの取り合いが始まる。いいのを取ってその場でサインしてもらうのだ。モデルがいいと取り合いは過激になる。今回は血を見た。それほど可愛い智恵理ちゃんのデータが169ページにある。

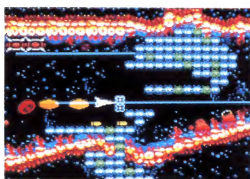
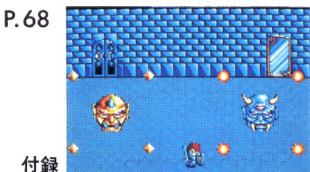
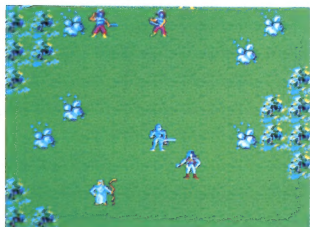
P.34

P.34

P.28

P.50

P.68

付録

34 特集 大戦略

プラモジオラマ講座㈷

シリーズ超最新作を徹底解剖!
ドクター四谷の
・大戦略IIエディタセット —— 36
秋葉原大佐の
・大戦略マップコレクション —— 40
・大戦略ファミリー相関図＋愛読者ソフトプレゼント! 48

28 Origins'87 in BALTIMORE

オリジン・ゲーム大会取材レポート(その2)

49 ソフトエクスプレス EXPRESS

グラディウス2 —— 50

59 好評連載 最新人気ゲーム必勝法

ウィザードリィ3 —— 60
Ys —— 68
ラプラスの魔 —— 72
うる星やつら —— 74
サイキックウォー —— 78
ガンダーラ —— 82
ディーヴァ —— 86
T.D.F —— 88
KEIKO組『ソーサリアン』最新情報 —— 66

豪華㊟付録 ウルティマIV 裏マニュアル

ロード・ブリティッシュに独占直撃インタビュー／『ウルティマV』の最新情報付

20 SOFT TOP20
山下章のこのソフトを狙え! ――― 26
ウイングマン・スペシャル

91 RPG WORLD
D&D誌上ライブ ロードス島戦記 II ――― 91
第5回「ブルー・ドラゴンの島」安田均とグループSNE
新連載 クロちゃんのRPG千夜一夜 ――― 98
VOL.1「財宝と経験値」
RPG-FAN-CLUB ――― 102
私は見つけた!! 僕は知っている ――― 104
RPG&AVGお助けコーナー ――― 106

110 AVG WORLD
―新連載―
アドベンチャー体験ノベル ――― 110
連載1 ジュリアーノの冒険part1
聖(セント)エルザ・クルセイダーズ 113
ACT7 Garden of Maiden

126 SLG WORLD
ドクター四谷のシミュレーション研究所 ――― 126
『ガイアの紋章』PART2

139 福袋
『Ys』の秘密!
美少女バッチリ大集合!/大日本ウヒョヒョ読書新聞/
Hプレゼント&トップシークレットテレフォン付

147 COMPTIQ SPIRITS
アーケード 148/ファミコン 154/セガ 156/スピリッツ・タイムズ・
スペシャル 158/スピリッツ・タイムズ 161/ネットワーク 162

169 アイドル・データバンク 伊藤智恵理
スレンダーなシンデレラ♡♡♡

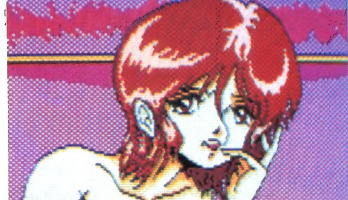
133 Networkers' Talk
ボクたちパソコン通信坊 Vol.6
アイドル予備校 ――― 136

192 HARD PACK PAGE
ラジオを作ろう! ――― 194
マックのSLG ――― 196

201 DRAGON GYM
巻頭インタビュー
立花理佐

177 ひろばのコーナー
みんなで作る情報ページ

200 次号予告

巻末COMIC 神聖記ヴァグランツ Vagrants Romancia ロマンシア

P.139

P.201

今月のカレンダー
●モンスター・カレンダー
「オーク」
イラスト/末弥純
●伊藤智恵理ちゃんピンナップ
撮影/岩瀬陽一
ヘア、メイク/わだあけみ
スタイリング/藤野笛羽(Voice)

P.169

コンプティーク10月号についての問い合わせは、

休日を除く月、水、金曜日の午後4~6時の間

03(221)9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

Ever So Complexity.

より難しければいい、という危険な思い込み。

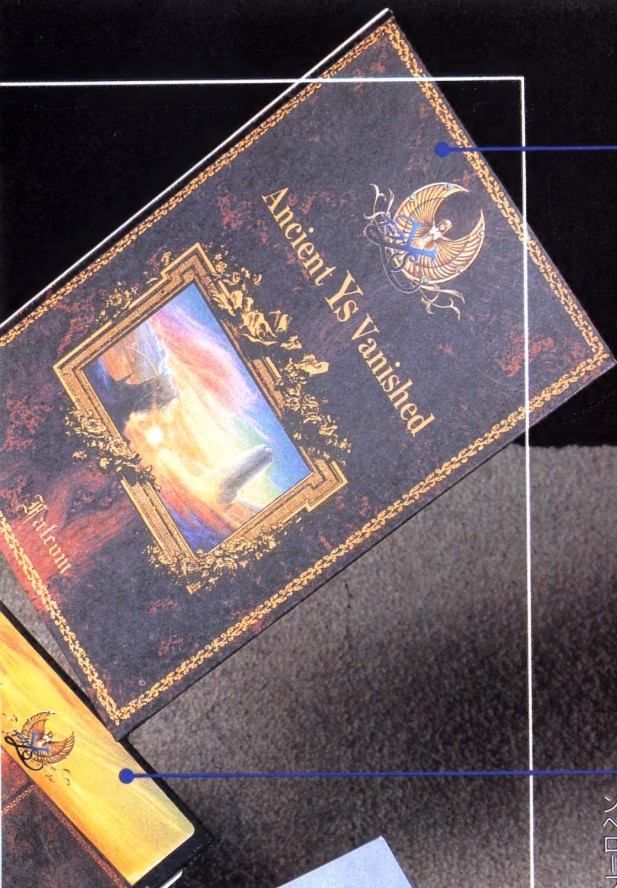
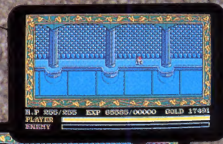
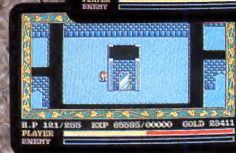
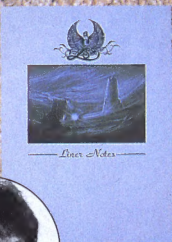
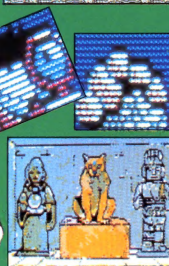
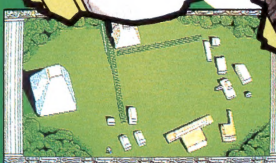
——RPGは今、優しさの時代へ——

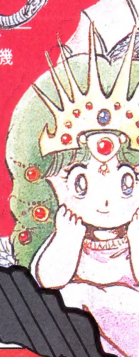
これを見ればファルコムの商品がバッチリわかるというとっておきのオマケ。

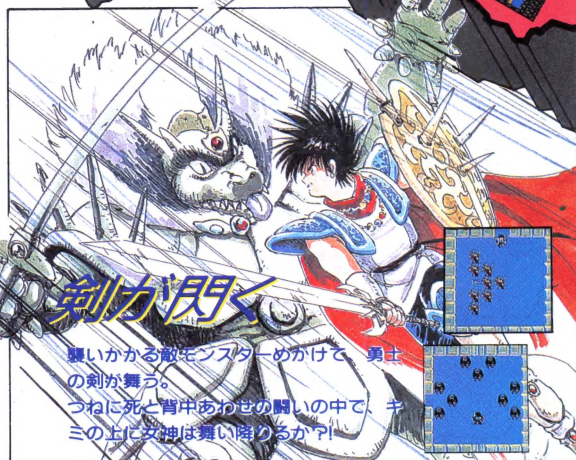
簡単に進めてしまうRPGなんてRPGじゃない。難しくてなかなか進めないからこそRPGなんだ——なんだか少しおかしいと思いませんか？ 確かにゲーマーたちは、より楽しいゲームを求めています。とはいっても、ただ難しくすればいい、ということではないはずです。

優しいから、初心者ゲーマーでも手軽にプレイできる。かといって、安易な手抜きゲームではない。これこそ、本来忘れられがちのゲームの基本ではなかったでしょうか。そしていま、我々ファルコムは「Ys—イース」を発表しました。

「Ys—イース」では、実に多くの冒険を体験することができます。そのひとつひとつは、必ずしも難しい謎をはらんだものばかりとは限りません。しかし、それらは見えない糸で繋がれ、やがて、大きなひとつの謎として、ゲーマーたちの目の前に立ちはだかることでしょう。まずは、冒険への一歩を踏み出してください。

「Ys—イース」は、ゲーマーを選びません。すべてのゲーマーたちに新鮮で爽やかな感動を残すことでしょう。本当のゲームは、多くのゲーマーに愛される〝優しさ〟を備えているのです。

Ancient Ys Vanished
■マニュアル
読み物としても楽しめるマニュアルはハードカバー装丁の超豪華本(全48ページ)。
■Aディスク(第1部)
シブイ古文書の表紙のイメージでデザインされたご自慢のエンベロープ。
神秘的なオープニング(第1部より)
運命の人サラとの出逢い(第1部より)
不気味な廃坑の入口(第1部より)
ドラゴンとの対決(第1部より)
■Bディスク(第2部)
美しいイラストでそのままステッカーにしてもカッコいいディスクシール。
ふと心和らむ星空の橋(第2部より)
果てしなく続くダームの塔内(第2部より)
最後のデカキャラとの対決(第2部より)
難関、鏡の部屋(第2部より)
■ライナーノーツ
Liner Notes
ゲーム業界初の試みのライナーノーツはゲーマーの代表、山下章氏の書きおろし。
好評発売中
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
X1/X1turbo
PC-9801シリーズ
第1部 第2部 2枚組(5″2D) ※シルグルドライブ可
¥7,800
通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク係までお申込みください。
Falcom
日本ファルコム株式会社

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
XANADU
DRAGON SLAYER II
ザナドゥ
ザナドゥ　シナリオII
世代(とき)を極めた永遠の英雄(ヒーロー)
まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年10ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。
AVGへの挑戦状
「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ！
●ジョイスティックだけでプレイができるフルグラフィック・アイコン選択方式。
●RPG感覚の移動で、面倒なマッピングの必要なし。
●実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
●ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
●あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。
太陽の神殿
アステカII
太陽の神殿

PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中！通販(〒200円)
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL
(ASTEKAII)
Falcom

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6.800
XIシリーズ	テープ	¥5.800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6.800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6.800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6.800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6.800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6.800
MSX	1メガROM	¥5.800
MSX2	1メガROM	¥5.800

■ザナドゥ シナリオII

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機　種	メディア	価　格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

SETA

株式会社セタ

〒152 東京都目黒区中央町2-8-8
お問い合せ、03(791)0938

父ちゃん、「森田将棋打倒ギブス」を。

強い!! 情け容赦なく、強い。呆れさせたり、口惜しがらせたり、まったくどこまで強いんだか、「森田将棋」。並ではないところが人気です。むやみに胸を借りたくなる史上最強ソフト。今日もちからコブが盛り上ります。

- ●対局……………………先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。
- ●再現‥対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。
- ●盤面……………………対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。
- ●詰め……………………コンピュータに詰め将棋を解読させることができます。

初のメガロムW(ワーク)ラムバックアップ。16ビット版の市販ソフトより強い。

新 開 設 セタネット TEL 03-791-1319 ファミコンの情報をみんなで交換しよう。通信パラメータは8ビット、ノンパリティーストップビット1、XON制御あり。300/1200BPS自動切換です。

「森田将棋」

- ● 社団法人日本将棋連盟認定　総合棋力2級
- ● ファミリー コンピュータ TM用カセット/好評発売中/標準小売価格￥5,500
- ●初心者の方には、本将棋 内藤九段将棋秘伝/標準小売価格 ￥4,500

※ファミリー コンピュータ TMは任天堂の商標です。

● PC-6001・リアルゴルフゲーム

● FM-7・スターアーサー伝説Ⅰ・惑星メフィウス

● PC-9801F・3-Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン

Message from T&E SOFT at 5th Anniversary.

創立5周年

T&E SOFTはこの10月14日に、創立5周年を迎えることとなりました。これもひとえに、パソコンユーザーの皆様のご支援あってのものと、心より感謝しております。

T&E SOFTは準備期間等を含めますと5年余、一貫してコンピューターゲームの開発を続けてまいりましたが、それは常にパソコンをとおしての新しい遊びの発見でした。もちろん、ユーザーの皆様の声がその源になっていることは、言うまでもありません。毎日山のように寄せられる皆様からのお便りは、開発部はもとより社長から営業部にいたる総てのスタッフが目を通させていただき、新製品の開発に反映させせていただいております。

T&E SOFTでは創立5周年を迎えるにあたりまして、5周年記念作品4タイトルを用意させていただきました。5周年を一つの節目と考え、その集大成ともいえる作品を、皆様の熱きご要望にお答えすべく現在製作を進めております。これらの作品は、年末から来春にかけての発売を予定しております。詳細は10月発売の各パソコン誌広告等から順次発表させていただきます。

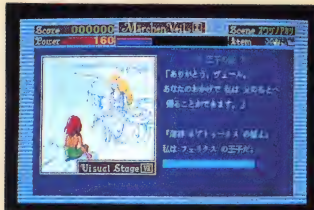
T&E SOFTは、今後もユーザーの皆様と一体となったゲーム作りを目指して努力してまいります。そして、皆様のさらに大きな声をお待ちしております。

● FM-7・スターアーサー伝説Ⅲ・テラ4001

● PC-8801・ハイドライド

● PC-8801・ハイドライドⅡ

● PC-8801mkⅡSR・ディーヴァ

● MSX・スーパーレイドック

ゲームミュージック・ライブラリー①

メルヘンヴェール

FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。第1作目は、あの「メルヘンヴェール」。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。
■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"ディスク版

TAKERU価格￥2,800

ORIGINAL SOFT

マデリーン X-1シリーズについに登場!

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。
■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)

市販価格￥7,200　TAKERU価格￥3,200

ORIGINAL SOFT

アスピック・スペシャル

★バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中。

追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。
■クリスタルソフト■X-1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く)FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5"2D版

市販価格￥6,800　TAKERU価格￥4,800

地球防衛軍

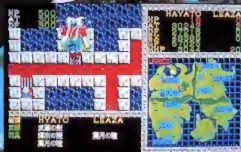
太陽系外の侵略者から地球を守るために、攻撃宇宙艦のハードとソフトを設計する超論理的SFシミュレーションゲーム
■アートディンク■PC8801SR以降■X1ターボシリーズ

市販価格￥7,800　TAKERU価格￥6,600

時空(タイムスリップ)の亀裂から生まれた時空間漂流伝説「HAYATO」。
奇抜な時代設定と奇想天外な戦国譚(サイキック・ストーリー)で君に贈る、
タイムクロスR・P・G!
これがR・P・Gの決定版だ!

X1シリーズ
(2ドライブ必要)
(FM音源対応)
登場!

ORIGINAL SOFT このソフトは武尊でしか買えません

It's future century ———. Hayato and Riza were time-travelers.
時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は、戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with high metallic voice.
Rizaは、闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。
Theirs computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.

HAYATO

□PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
□X-1シリーズ□5"2D版(2枚組)

TAKERU価格￥5,800

●このゲームは企画 武尊、開発 プラニング・ライクによるものです。

ORIGINAL SOFT このソフトは武尊でしか買えません

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

GENESIS THE ERA

——AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、人類が築き上げてきた文明も終わりを告げた。時は流れ、それから数百年。
核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが幸福な生活をしていた。
ところがいくつかの街が"サタン"と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。
「もうすぐ世界の終わりが来る。悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた——。
勇者よ!姿をあらわし、人類を救え!!

ジェネシス

■スクウェア■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"2D版

TAKERU価格￥4,900

郵便局の

ハイテクゆうパック

日本初のパソコン・ソフト・総合カタログ

Vol.2

ただいま

全国24,000の郵便局に 一斉配布!

パソコンソフトやハイテクグッズを郵便でお届けする、ハイテクゆうパック

郵便局で、パソコンソフトやハイテクグッズが申し込めるようになりました。近くにお店がなかったり、売り切れで欲しいものが手に入らなかったり、今までのこんな悩みも、ハイテクゆうパックで一挙に解決。カタログの中で、欲しい商品を見つけたら、すぐ、郵便局へ。振替用紙に必要事項を記入して、料金を振り込むだけ。5日ほどで、お手元に品物が届きます。

カタログ御希望の方は300円切手同封の上、当社までお申し込み下さい。

パソコンソフトのお問い合わせは、下記までお願い致します。

株式会社 日本テレソフト ☎03-264-0800

〒102 東京都千代田区二番町1 番町ハイム201

DIABLE DE LAPLACE
運命に逆っては生きられない。
さびれた街のこの屋敷は、
ぽっかり口をあけて、
人間を呑み込むのだろうか？
一歩踏み込めば、
君も東洋人草壁健一郎と、
同じ運命に落ち入る。
さあ、恐怖体験に、
今夜は眠れない。
おめでとうございます。
☆ラプラスの魔、終了者のお名前です。
●豊田 健史……21才(岐阜県)
●平松 信彦……18才(大阪府)
●葛田 剛……16才(東京都)
ラプラスの魔
■PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA
■ディスク2枚組■定価7,800円
(次のおまかせ発売は)■X1シリーズ
Humming Bird Soft™
㈱エム・エー・シーコンピュータ事業部
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION
●月～金曜日のPM1：00～PM6：00まで受付。
なおそれ以外の時間はユーザーテレホンとしてご利用ください
☎06(315)8255 ●土・日曜日・祝日は休ませていただきます
振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金No.211843 株式会社エム・エー・シー
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルにする許可は一切しておりませんのでご注意ください。
STAC
スタッフ募集中！
●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

カプコンが送る MERRY ADVENTURE

HIGEMARU

魔界島™

～七つの島大冒険～

9月18日発売

魔界島
布製マップ付

行く手をはばむ魔物や海賊たちを倒して
君は財宝を手にすることができるか

海賊を倒し、島へのカギを手に入れよう。
(敵船探知レーダー機能付)

ヘビ島
魔界村の魔物が住みつく不気味な塔だ。

アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。伝説の海賊キャプテン・ビアドが7つの島に隠した財宝を求めて、いま、大いなる挑戦が始まる。襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」！　7つの島に隠された秘密とはなにか……？

V-RAM容量 128K

定価 ¥6,800

株式会社 カプコン CAPCOM
〒540 大阪市東区大手通1-27-18　問い合せ(06)946-6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18　問い合せ(03)440-5479
カプコンソフト情報・大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

発売元　株式会社アスキー　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　TEL.(03)486-8080

日日是
ラリホー

マルカツファミコンは
オシャレでおかしい雑誌に
いま、
大変身のまっ最中。
第2・第4金曜日に本屋さんで、ね。

豪

第20号 9月11日㊎発売

RPG大特集2

発売直前極秘情報入手!

ウルティマ/ファザナドゥ/女神転生/
ロマンシア/覇邪の封印ほか

ファミコン・ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

コミックの夜明け
未体験のおもしろさ—角川ドラゴンコミックス!
●ドラゴンスレイヤー伝説●
ザナドゥ1
あのザナドゥが、日本ファルコムのスタッフの手で、
完全オリジナル描き下しコミックになった。
ゲームでは計り知れなかったザナドゥの真実が、いま、明かされる。
都築和彦(日本ファルコム株式会社)著　A5判　880円
〈重版出来〉売り切れ店が続出しています。お求めはお早めに。
XANADU
ドラゴンスレイヤー伝説
都築和彦 1
DRAGON COMICS
XANADU

初登場で第1位、今月の大快挙は『イース』だぞ!!

あ〜あ、ついに夏休みも終わってしまいましたね。みんな今年の夏はなにか楽しい思い出できたかな？　ケーコはとうとう海にも山にもハワイにもグァムにもカナダにもニューヨークにも行けなかったのでちょっぴり残念です（ほんとはかなり未練だったりして)。

念のためいっておくけど、べつにウチにこもってゲームばっかやってたわけじゃないんだぞ。いっしょうけんめいお仕事してたんだから！KEIKO組は復活しちゃうし、担当ページは増えるし、㊕(マルカツ)電話局はやらされるし、ポプコムのJ.D.氏からお電話はかかってくるし……。

あ、そんなことはどうでもいいんだ、TOP 20の報告をしなきゃいけないんじゃないか。え〜、ご覧のとおり『イース』が初登場でいきなり1位です。シナリオのよさと、BGMの美しさ、そしてゲーム・テンポが早いのが人気の秘密かな。

このほかにも、この夏はRPGの新作がだいぶガンバってくれたのがうれしかったね。各ソフトハウスとも、今度は年末を狙って超大作を準備しているみたいだけど、情報が入りしだい、特集ページ等で紹介していくからね〜♡

急上昇／上昇	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
急上昇	1	—	イース	日本ファルコム
	2	2	ドラゴンクエストII	エニックス
	3	1	三国志	光　栄
上昇	4	5	ウィザードリィ	アスキー
上昇	5	6	ザナドゥ	日本ファルコム
	6	4	ディーヴァ	T&Eソフト
	7	7	大戦略	システムソフト
上昇	8	10	大戦略II	システムソフト
	9	3	ザナドゥシナリオII	日本ファルコム
	10	9	信長の野望・全国版	光　栄
急上昇	11	—	サイキックウォー	工画堂スタジオ
	12	8	ジーザス	エニックス
上昇	13	15	ガンダーラ	エニックス
	14	13	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
急上昇	14	—	アウトラン	セ　ガ
急上昇	14	—	燃えろ!! プロ野球	ジャレコ
	14	11	めぞん一刻	マイクロキャビン
	18	14	シルフィード	ゲームアーツ
	19	16	グラディウス	コナミ
上昇	20	—	ファンタジーゾーン	セ　ガ

読者が選ぶ TOP 20

食欲の秋かスポーツの秋か？　コンプティークの読者だったらゲームの秋かな？

種類	総得票数	得票数
ロールプレイング	140	140
ロールプレイング	802	134
ウォー・シミュレーション	714	112
ロールプレイング	714	107
ロールプレイング	669	86
ウォー・シミュレーション	734	67
ウォー・シミュレーション	379	64
ウォー・シミュレーション	162	62
ロールプレイング	893	60
ウォー・シミュレーション	365	44
ロールプレイング	42	42
アドベンチャー	151	40
ロールプレイング	73	34
シミュレーション	104	30
アクション	30	30
シミュレーション	30	30
アドベンチャー	275	30
アクション	409	28
アクション	120	25
アクション	22	22

READERS' GAME TALK

●この間塾の友だちと『信長の野望・全国版』の話をしたら、その友だち（北条）は東北と関東を平定して西上しているときに、上杉に背中をつっつかれて領国が三河だけになってしまったそうだ。あわれなやつだなあ…。
東京都・長谷川正隆

●『三国志』をねばって 300年まで続けたら、最後に残ったのは「劉理」という人物であった。しかしひとりではさびしいよ～！　埼玉県・佐藤幸次

●『イース』をやっていて、ボスキャラと戦う手前でセーブした。ところがボスキャラが強いのでほかの場所を先にまわろうと思ったら、帰る道はすべて行きどまりだった。いま最初からやり直すか、ボスを意地で倒すか思案中。ちなみに「ダームの塔」の中なんだよ～。ハハハ……。　広島県・西田秀行

●友だちに『ザナドゥ』をやらせてあげたら、けん命にDeath（デス）の魔法でスケルトンを攻撃していた。スケルトンはアンデッドのモンスターなんだよ、土井くん！　東京都・高松　亮

●『ロマンシア』の最後のドラゴンとの白熱した戦闘の途中で30秒ぐらいの停電があった。それ以来、ぼくは『ロマンシア』をやる気がしない。
高知県・大崎正仁

●ＰＣ98をもつぼくの友人は、『アート・オブ・ウォー』で自分から「川は深い、危険」と設定したくせに、近道をしようと川へ突入、みごとにおぼれて全滅した。　滋賀県・天野俊一

●『ファンタジー』で、バンクにお金を預けずにセーブした兄は、翌日自分のパーティが一文無しであることを知りました。　東京都・周　香織

●友人とゲームセンターに『ダライアス』のＢＧＭを録音しに行った。しかしその数日後、８月号のコンプティークを見たら、このサントラ版が出ると書いてあってがっくりした。録音するとき、すごくはずかしかったんだぞ！
島根県・安達　浩

●最近なぜか『ブラックオニキス』に凝ってます。かなり古いゲームなのにかえって新鮮でけっこう楽しめてしまうのです。ワンパターンなアクションＲＰＧにあきた人、こういう古いゲームをやってみませんか？
岐阜県・二村俊介

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています
PC9801シリーズ（PC9801/E/F/M/U/VM/XA）
PC8801シリーズ（PC8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA）
PC8801SRシリーズ（PC8801mkII SR/FR/MR/FH/MH/VA）
PC8001シリーズ（PC8001/mkII SR）
PC6601シリーズ（PC6601/SR）
PC6001シリーズ（PC6001/mkII/SR）
FM7シリーズ（FM7/NEW7/77/AV20/40）
FM77シリーズ（FM77/AV20/40）
X1シリーズ（X1/C/D/turbo/II/III）
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを１本だけ書いて送ってください。また、このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書いといてくださいね。ヨロシク♡

有効得票数：1811人

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　 ロールプレイング　 シミュレーション　 ミュージック　 教育　 ツール　ノンセクション

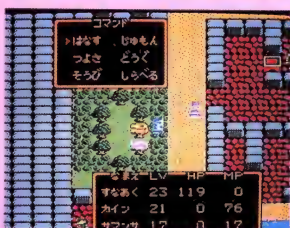
今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 イース

いっきなりなんですもん、驚いてしまいました。これでまた、日本ファルコムさんはひとつの記録をつくってしまったわけですね。初登場で第1位、ほんとにおめでとうございまーす。わりとカンタンにできてしまう、という声もあるけど、どちらかといえばケーコの印象は、話にぐいぐい引きずりこまれて、いっきにエンディングまでなだれこんでしまう、という感じ。とにかく、最後の対決なんか、マントがぐおっと風にあおられ、バックに星が流れてしまうド迫力で、感動もんですよ!!

『イース』、失なわれた古代王国。イースの書とはなにか？ あのはるか遠きに見える「悪魔の塔」にはなんの秘密が隠されているのか？ 大きな謎がいま解き明かされる。(日本ファルコム・宮本氏)

TOP2 ドラゴンクエストII

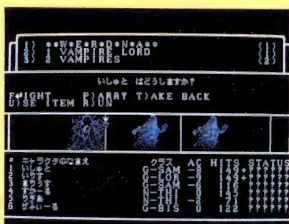
『ドラクエII』はここしばらく2位の座を動いていませんね、やっぱり強いなあ。そういえば今度『ドラクエIII』が出るという話ですが、こちらもとっても期待できそうです。ファミコンだからといってあなどることはできないもんね。『III』が出たらさっそくやろうと思ってるんで、いまから予約をしとこうかな、と思ってます。えっ、きみはもう手をうった？ さーすがぁ!!

こんなに長い間上位をキープできるなんて、とても幸せです。MSX版『ドラクエII』も順調に開発が進んでいて今秋には発売できる予定です。楽しみに待っててね　(エニックス・曽根氏)

TOP3 三国志

『三国志』もあいかわらず安定した人気を集めています。最近、編集部でこの『三国志』と『信長・全国版』がはやってて、もう徹夜でやってるんだよねえ、これが。ところで、いきなりですが、ここでザンゲをさせてください。先月号で第1位になった『三国志』のコメントのところで、光栄さんのお名前がまちがってたんですよね。光栄さん、ほんとに、ほんとにごめんなさい!!

MSX「信長の野望・全国版」も大好評！ SLGの人気も定着してきましたね。遊ぶほどにおもしろい「三国志」は秋の夜長にピッタリです。これからもよろしくね！　(光栄・三浦氏)

TOP4 ウィザードリィ

『ウィザードリィ』だよ。今月はワードナの写真をあしらってみたりしました。『シナリオ3』もなかなかの人気だし(ケーコはこのあいだル・ケブレスを見たぞ)、本国ではついに『シナリオ4』が出るそうだし、『ウィザードリィ』はまだまだわたしたちを楽しませてくれそうです。またくわしいことがわかったら、特集やって紹介するから期待しててね。ファンクラブもよろしく♡

ウィザードリィファンに朗報！ ファン待望のウィザードリィファンクラブがついに結成されます。詳細は、電話03 498 0098「ウィザードリィ事務局」まで　(アスキー・橋本氏)

TOP5 ザナドゥ

おやぁ、これは『シナリオII』ではなくて『I』のほうですよね。どうしたんでしょう、『シナリオII』は。毎月デカキャラの写真をひとつずつ出していたのに、続かなくなっちゃったよ～！ う～ん、残念。いきなりなので、『I』のデカキャラを用意することもできませんでした。でも、『サナドゥ』はほんとに不滅ですねえ。ケーコも久しぶりにやり直してみるかな？

もう語りつくされた『ザナドゥ』。すでに語ることはなにひとつ残されていない。もし、まだこの世界を知らぬ者がいるならば、もうゲーマーではない!!　(日本ファルコム・宮本氏)

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT3

ウルティマⅣ

発売から２カ月近くになるけど、もうどのくらいの人がアバタールになったんでしょうか？

元祖・究極のＲＰＧってことで、みんなの期待も高かったのか、発売日に売り切れっていうお店が続出したらしいね。内容のほうも、その期待を裏切らない完成度。日本のパソコン向けに、グラフィックはキレイになり、メッセージも完全に日本語になったっていうのもウレシイね。

でもゲームのムズカしさのほうもまさしく究極。編集部にもSOSの手紙がたくさん来てるのだ。行きづまっちゃった人は、今月号のフロクの裏マニュアルを参考にしてガンバルこと。ただし、聖者になれるかどうかはキミのおこないしだいだからね！

グラディウス2

MSXのシューティングゲーム No.1の、あの『グラディウス』の続編が登場だ！

とてもMSXとは思えないグラフィック、専用のＩＣを使ってアーケードゲーム並みになったサウンド。前作にはなかった数々の武器、アイデアを取り入れて、ゲーム内容もグーンとパワーアップしています。

アイデアを一般公募したり、試作品を使ってキャンペーンをしたりして、前人気も上々♡

前よりムズカしくなってるけど、ちゃんとコンティニューもあるし、うわさによるといろんな隠しコマンドもあるんだとか。やり始めたらハマることマチガイなし、キミはエンディングを見ることができるかな？

信長の野望・全国版

シミュレーションて、最近いろんなタイプのものが出てきて、一種のブームといえる状況なんだけど、やっぱ本命は光栄の『信長の野望・全国版』でしょーね。

ロングセラー『信長の野望』のバージョンアップ版だから、設定やゲーム進行はほとんど同じ。でも、17カ国＋全国50カ国と、う～んと広くなっているし、武将の顔が出てくるなど、グラフィック面も強化されている。おまけにむずかしい！　前のページにも書いたけど、何日もこのゲームにハマっちゃう人が、編集部内で増殖中なんだよね。

ＭＳＸやファミコンでも発売されるそうだから、ますますハマっちゃう人が増えることでしょう。

COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

ウイングマン・スペシャル
エニックス／10月発売予定

ガルフォース・虹のかなたに
スキャップトラスト／今秋発売予定

マイト&マジック
スタークラフト／11月中旬発売予定

ファンタジーナイト
システムソフト／10月発売予定

セイレーン
マイクロキャビン／11月末発売予定

ティルナノーグ
システムソフト／年内発売予定

ぎゅわんぶらあ自己中心派2
ゲームアーツ／10月下旬発売予定

抜忍伝説
ブレイングレイ／11月末発売予定

維新の嵐
光栄／１月発売予定

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	ウルティマⅣ	ポニー	PC88、PC98、FM7／77／AV、X1	9800円(5D) 11800円(3.5D)
2	1	イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1	7800円(5D)
3	7	信長の野望・全国版	光栄	PC88mkⅡ、PC98、FM7／77／AV、X1、MZ2500、MSX	9800円(3.5D、5D、R)
4	—	大戦略マップコレクション	システムソフト	PC88、PC98、X1	3500～4200円(5D)
5	—	ドラゴンスレイヤーⅣ	日本ファルコム	MSX2	5800円(R)
6	—	メタルギア	コナミ	MSX2	5800円(R)
7	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC88、X1	6800円(5D)
8	—	スーパーレイドック	T&Eソフト	MSX	6800円(R)
9	2	ウィザードリィ シナリオ3	アスキー	PC88、PC98、FM7／77／AV、X1	9800円(3.5D、5D)
10	5	うる星やつら	マイクロキャビン	PC88SR、PC98、X1	6800円(5D)
11	14	サイキックウォー	工画堂スタジオ	PC88	8800円(5D)
12	4	大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)
13	—	女神転生	日本テレネット	PC88SR、FM77AV、X1、MSX	7800円(3.5D、5D) 6800円(R)
14	19	めぞん一刻	マイクロキャビン	PC88mkⅡ、PC98、FM77／AV、X1、MSX2	6800円(3.5D、5D、R)
15	—	ラプラスの魔	ハミングバード	PC88SR	7800円(5D)
16	8	大戦略	システムソフト	PC88、PC98、FM7／77／AV、X1	6800～7800円(3.5D、5D)
17	—	天文シミュレーション2	アスキー	PC98	5800円(3.5D、5D)
18	3	魔城伝説Ⅱ ガリウスの迷宮	コナミ	MSX	4980円(R)
19	11	三国志	光栄	PC80SR、PC88、PC98、FM7／77／AV、X1、MSX	12800～14800円(3.5D、5D、R)
20	9	ディーヴァ	T&Eソフト	PC88SR、FM77AV、X1、MSX、MSX2	6800～7800円(3.5D、5D、R)

THE BEST Shop

今月の注目店は Shop ここだ!

西武池袋コンピュータ・フォーラム

今月は、池袋西武の9階にあります「コンピュータ・フォーラム」さんを紹介しましょう。とにかく、あたりのパソコン青少年はみーんな引き受けたという感じの広い店内には、パソコンに関するものはなんでもござれ。『ディーヴァ』やコナミのキャラクター・グッズなんかもずらっと並んでいて、ファンのニーズにばっちり応えてくれているのです。

ソフトの品ぞろえは申しぶんなし。ほとんど全部の機種に対応しているそうですが、特に人気があるのはＰＣ98シリーズとＭＳＸシリーズのソフトで、「フォーラム」さんとしても、これからこの2つのコーナーはスペースを拡大してソフトの充実に力を入れたいなぁ、ということでした。

イベントなんかも話題の新作ゲームが出たときには、たいていなにかやってるみたい。店内に新製品情報のコーナーがあるから、学校帰りの中・高校生なんかよく来てチェックしていくんですって。

そういえば、この夏休みには日本ファルコムの『ザナドゥ・フェア』が行われてなかなか盛況だったようです。（くわしくはP.161のスピリッツ・タイムスを見てね）こういったイベントもお見のがしのないよう、池袋に行く機会があったときには、忘れずチェックを入れときましょう。

ちなみに、「コンピュータ・フォーラム」さんの営業時間は10：00am.～7：00pm. 木曜が定休日です。友達もさそって行くと楽しいかもよ♡

▲夏休みとあって、朝から人がいっぱい!! デモ中の画面にみんな夢中です

今月のトップ10

順位	ソ フ ト 名
1	ウルティマⅣ
2	大戦略マップコレクション
3	信長の野望・全国版
4	イース
5	ウィザードリィ シナリオ3
6	メタルギア
7	大戦略
8	天文シミュレーション2
9	ラプラスの魔
10	ぎゅわんぶらあ自己中心派

FAMICOM TOP 10

『燃えろ!! プロ野球』か、『月風魔伝』か!?

キデイランド〈原宿店〉

順位	ソ フ ト 名
1	燃えろ!! プロ野球
2	月風魔伝
3	ファミリースタジアム
4	オホーツクに消ゆ
5	ファミリーボクシング
6	ゴルフUSコース
7	夢工場ドキドキパニック
8	ファンタジーゾーン
9	エキサイティングビリヤード
10	ドラゴンスレイヤーⅣ

博品館〈銀座店〉

順位	ソ フ ト 名
1	月風魔伝
2	未来神話ジャーヴァス
3	ファンタジーゾーン
4	オホーツクに消ゆ
5	エキサイティングビリヤード
6	ゴルフUSコース
7	クレオパトラの魔宝
8	Bugってハニー
9	夢工場ドキドキパニック
9	ファミリースタジアム

佐々木さんの注目ソフト

「コンピュータ・フォーラム」でゲームソフトを担当してらっしゃる佐々木さんが今注目しているソフトは、『ウルティマIV』と『グラディウス2』。『ウルIV』は仕入れるたんびに売り切れだし、『グラ2』もチャレンジ・バージョンを使ったフェアが大成功！ どちらもばっちりおすすめですって!!

●調査協力店●

店名	電話
●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111
●西武池袋 コンピュータ・フォーラム	☎ 03-981-0111
●LAOX コンピューターメディア	☎ 03-253-1341
●富士音響	☎ 03-255-7846
●COM	☎ 03-251-1523
●SHINKO	☎ 03-255-0450
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141
●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141
●J&P町田店	☎0427-23-1313
●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241
●カトー無線	☎052-264-1534
●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334
●コンピューター専門店テクノ	☎052-581-1241
●ベスト電機 マイコンコーナー	☎092-781-7131
●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡	☎092-721-5411
●カホ福岡店 マイコンセンター	☎092-714-5155
●電巧堂チェーン 山形七日町本店	☎0236-23-1055
●FM・LAB Pic	☎0252-43-5135
●ロケット千葉店	☎0472-47-0050

山下章のこのソフトを狙え！

ウイングマン・スペシャル

チェイング！

GO!

イラスト／中野 豪

こっちだって負けずにコンプスペシャル、さらば高野氏

うだるような暑い日が続く８月のはじめ、ブラリと市ヶ谷にやってきたついでに、ひさびさに編集部に顔をだしてみると――ヤヤッ、このコーナーの担当の高野さんがいない！　まさかアメリカに取材旅行に行ったまま永住を決意してしまったのでは!?　てことは、このコーナーもなくなっちゃうのかナ、なんて、一人思いをめぐらしながら、よくよく広い編集部の中を見渡してみると――なんだ、いるじゃないですか、高野さん。思わず、少年ジャンプ連載中の『燃える！　お兄さん』にでてくるロッキーのノリで、「いるじゃない！」なんて叫びそうになっちゃいましたよ。アレ、でもそっちって、たしか㊕の編集部の席でしたよね？　エッ、コンプから㊕へご栄転なさったんですって？　まったく、ボクをおいてきぼりにしてアメリカに行ったと思ったら、今度は㊕ですか？　モー、高野さんは、わがままなんだから。

とゆーわけで、先月からこのページの担当となったのは、ついこの間まで『ウ×テ×マⅣ』が絶好調のポ×カにいた島谷さんデス。さらに、今月はその島谷さんがハードスケジュールのため、ピンチヒッターとして、業界で一番美人の編集者（エディター）ともっぱら噂されている中濱（なかはま）さんにご出陣していただきました（やったネ、これだけゴマをすっておけば、原稿料は３倍だい）。

エッ、もたもたうちわネタを書いてないで、早くソフトの紹介をしろって、言いたいのね？　そんなことといったって、こうでもしてネームを埋めとかなきゃ、まだまだ完成前のソフト（画面写真10数枚とわずかな設定資料しかない）について17×100も書けるわけないでしょうが、あーた。

▲買い物をしている松岡先生。ちょっと若すぎる？

▲リアルに書かれているこの人は北村先生だ

▲美紅ちゃんはやっぱりカワイイ。デレーッ♡

▼この物語の鍵を握るあおいさん。原作では最後に泣かせてくれた

▲リロちゃんは犬を連れてお散歩中。リロちゃんずは復活するか

エニックス／☎03-366-4345／ＰＣ8801ＳＲ以降／価格未定

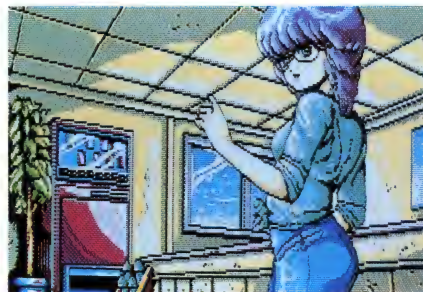
ウイングマンファンよ、喜べ！シリーズ完結編の登場だっ!!

さて、ネーム量も適度になってきたことだし、そろそろ本題に入ろう。

この『ウイングマン・スペシャル』は、ようするにウイングマンシリーズの第3弾『ウイングマン3』だと思ってもらえばいい。でも、ストーリー自体は、『2』の続きじゃなくて、むしろ『2』とはまったく別の世界にある『3』だと思ってほしい。

物語は、ポドリムスが悪の帝王ライエルに征服されてしまったところからはじまる。ライエルは地球征服をたくらみ、あおいの幼なじみであるナースを刺客として地球に送りこんできた。そんなことを全然知らない健太たちは、ヒーローアクション部の合宿で特訓中。そこにナースの作ったシードマンとナースの魔手が迫る！　危うし、健太。危うし、ウイングマン!!

とまあ、こんな感じのプロローグなんだけど、『1』『2』が対キータクラーだったのに対して、『スペシャル』は対ライエルになっているのが最大の違いだ。原作を読んだことのある人なら知っているだろうけどライエルこそがウイングマンの倒すべき最強最後の敵なんだ。そいつを倒してこの『スペシャル』のストーリーも終わるんだろうけど、『さらば夢戦士』という副題がなんとも気にかかる。原作とは違うエンディングになっているそうだから、それも楽しみだ。

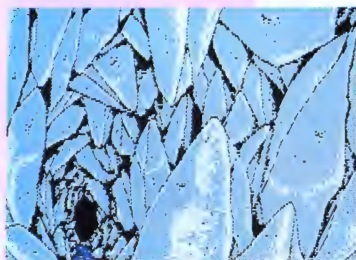
また、グラフィックも大幅にパワーアップされていて、『2』までがライン＆ペイント主流だったのに対して、今回は、デジタイズ＆ドット修正方式を取っているとのこと。もっとも、デジタイズといっても、ほとんどがドットを置くことによって描かれているそうだから、あいかわらずTAMTAMの気合いの入れようがうかがえる。

もちろん、メッセージの量も前作以上。戦闘モードだって随所に盛り込まれているし、ゲームの難易度もちょっぴり難しくなっているらしい。

書けば書くほど楽しみになってきちゃうソフトなんだけど、ここで残念な情報をひとつ。このゲームのプログラマーであるTAMTAMは、大学卒業のため、今回の作品を最後に業界から引退してしまう。TAMTAMファンのみんな、この作品を解いて、キミのウイングマン・ライフに終止符（ピリオド）を打とう！

（文／山下章：本誌ゲーム評論家）

▲高笑いをする福本クン。エラそうに見えるなあ

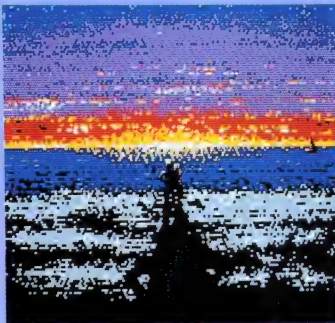
▲陰影のつけかたがミョーにリアルな布沢さん

▲のぞき穴をのぞいてみると……。ムフフ♡

▲桃子・美紅ちゃんが何者かに操られるように公園へ

▲ムムッ、リロちゃんが変な入口を見つけたゾ

▲正直言って、なんだかわかりません、これは

おなじみ、コーヒーブレイクだ！

ウイングマンシリーズに欠かせないコーヒーブレイクは、今回もちゃんとある。健太と美紅が夕日にたたずむシーン、これがそうだ！　波の音をバックに、なんともイイ雰囲気♡　でも、このときに流れたサンプルの曲が、『アウトラン』のネーム入れの曲だなんて、まちがっても、こんなとこに書けない……。ちなみにＢＧＭはディスク３枚組の予定とか。

▲これが見れれば、ゲームの約半分！

Origins '87 in BALTIMORE

安田均先生のオリジンゲーム大会レポートその2だよ〜

▶これがオリジンゲーム大会のプログラム。これがないと会場のどこで何をやっているかわからない

アメリカのゲーマーたちが大集合

7月生まれのぼくは、夏になると元気になってくる。おまけに金魚のフンみたいにのびていた『ラプラスの魔』も完成したし、さあ、仕事は終わった。ゲームの季節だ(?)とばかりに、今年も〈オリジン〉全米ゲーム大会へと行ってみた。

〈オリジン〉は、今年で13回目。『D&D®』の大会〈ジェンコン〉と、人気を二分する大きなゲームの催しだ。もともとはボードのシミュレーションゲームやRPGの大会だったのだけれど、そこはものにこだわらないアメリカ人。コンピュータ・ゲームやファミリー・ゲーム（麻雀やトランプ、チェス、将棋や碁のトーナメントもある）も加わって、何でもありのお祭りになっている。

期間は毎年、独立記念日（7月の第1日曜）のウィークエンド。ウィークエンドといっても、木曜から日曜まで4日間も大きなホテルをほとんど借りきってするのだから、ヒマというか、うらやましいというか……今年も、ボルチモアに、のべ5,000人近くが集まった。

そんなに集まって何をするの、と思う人も多いかもしれない。コンピュータ・ゲームやゲームブックなど1人用ゲームの盛んな日本じゃ当然の疑問かもしれないが、そんな考え方はおかしいと、ここでは主張しておこう。

ゲームはやっぱり、皆でわいわい遊ぶのが最高なのだ！　だから、まず大会の目玉はトーナメント。いろんなゲームに、大会に来た人が直接参加できて、優勝した人には賞品や賞状が手渡されるというもの。普通のゲームなら、こうしたトーナメントは当然かもしれないが、ちょっと驚くのは、『D&D』や『トラベラー』みたいなRPGでもトーナメントが行なわれていて、しかもこちらのほうがたくさんあるのだ。

RPGのトーナメントというのは、要するにあらかじめ同じシナリオが用意されていて、各チームがどれだけうまくアイテムを獲得できたかとか、どこまでチェックポイントをうまく通過したかなどで、チームごとの優劣が決まるらしい。こんなトーナメントが開けるのも、それだけ腕のいい(そして、公平な）ゲームマスターを数多くそろえ

▼これが『D&D®』のトーナメントをやっているところ。みんな真剣だ

▲写真に写っているのが、今回のトーナメントで使われた共通のマップなのだ

られるからだろう。やっぱり向こうのＲＰＧの層は厚い。

ぼくも、ＲＰＧは会話の点で無理だとしても、普通のボードゲームなら何とかなるだろうと思い、勇躍『アクワイア』(このボードゲームは最高におもしろい。簡単だし、お薦めしておきます)のトーナメント会場に出かけたのだが、残念！ 取材用の〝プレス・バッチ〞を付けていたので、断られてしまった。去年、一般参加したときは、時間をまちがえて『イルミナティ』トーナメントに参加できなかったし、今年はこれだ。くそっ、来年こそは…。

もっとも、ゲームに参加できないからといって、手持ちぶさたにならないのが〈オリジン〉のよいところだ。もうひとつの目玉である大展示ルームが控えている。

ここは、３つの楽しみかたができる。まず、各ゲーム会社の新作がいちはやく並んだり、完成間近の作品がデモされたりしている。海外新作情報となると目の色の変わるぼくのようなタイプの人間にとっては、天国のようなところだ。

２番目に、各社のブースには、ボード・ゲームやコンピュータ・ゲームの有名デザイナーが陣どっていて、話しかけたら、気さくに相手をしてくれる。この辺はいかにもオープンなアメリカらしいところだし、こちらにとっても言うことがない。『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』を作ったゲイリー・ガイギャックスみたいなＲＰＧの神様みたいな人が、ニコニコと何でも答えてくれる。これだけでも、来たかいがあるというものだ。

３番目は、ゲーム以外にも、本やレコード、アクセサリー、Ｔシャツなど、いろんな店が並んでいて、あれこれ見てまわるのに飽きない。とにかく100くらい店やゲーム会社が並んでいるから、あそこへ行って、ここへ行ってと考えていると、何かゲーム・ブックをしているような楽しい感じになってくる。

今年の大展示ルームの特徴は、コンピュータ・ゲーム関係で収穫のあったこと。去年くらいから、ＳＳＩ社やマイクロプローズ社といったシミュレーション・ゲームに力を入れているソフトハウスが〈オリジン〉に積極的に参加してきていたが、今年はそれが増え、また新作の発表もこの時期に合わせるようになったみたいだった。逆に言うと、『ウルティマⅤ』が間に合わなかったのか、ロード・ブリティッシュとオリジン社の姿が見えないのは寂しい。これは決して、ブリティッシュが〈オリジン〉を無視したのではなく、ただただ秋までに『ウルティマⅤ』を完成したくて、来られなかったというのが真相のようだ（10月にある別のゲーム大会には、ちゃんとゲスト・オブオナーとして、彼の名が出ていた――つまり、『ウルティマⅤ』は10月までには出るということです）。

▼こういったミニチュアをそのまま並べたゲームも盛んだった

▼会場では、ミニチュアやポスターやＴシャツなども売られていた

▶これが フォトン の パンフレット。日本でもはやくできないかな

さて、〈オリジン〉以外で楽しんだコンピュータ・ゲームのお話をしよう。

その１つがこれ、『フォトン』。最近日本でも各社が売り出している光線銃ゲーム(『ジリオン』など)。あれを場所や装備など本格的にセットして、いわゆる一つのスポーツゲームとして楽しんじゃおうというものだ。

見てください。この勇姿。ヘルメットとベストにセンサーがついていて、ここに敵の光線銃が当ると、しばらくこちらからの攻撃ができなくなる。場所は体育館くらいの広さで、それが２階建てになっていて、いろいろ隠れる所なんかがある。敵味方２チーム(１チーム４人まで)がそれぞれ相手を撃ち、当たるとポイントが自動的に計算されて、ディスプレイ表示されるしくみ。

最初は薄暗いところで、６分間ほど走り回る、オモチャの鉄砲ごっこかくらいに思ってたけど、これがやってみると、いろいろ戦法があるし、スリルがあってかなりおもしろいんだよね。適度な運動にもなるし、何てったってちゃんとしたルールと場所のあるのがいい。日本でもウケると思うよ――どこか造ってくれぃ。

◀見よ！ この勇姿。隣りに写っているのはマル勝のツカダ君です

ETERNAL DAGGER

『ウィザーズ・クラウン』第2弾登場！

▲これはパッケージ。ゲームもこれくらいビジュアルがいいとうれしいんだけどな

いまノっているＳＳＩ社の最新ＲＰＧがこれ『エターナル・ダガー』、〈ウイザーズ・クラウン〉シリーズの第２弾だ。

〈ファンタジー〉シリーズが、どちらかっていうと、とっつきやすいストーリー展開中心のゲームだったのに比べ、こちらはとってもハード。なにしろ、武器・防具の種類だけで50近く、バリエーションやマジック・ウェポン、アイテムを加えると1,000を越すというからびっくりする。

キャラクターも、基本は戦士、魔術士、盗賊、僧侶の４系統だけれど、どのキャラクターもスキルのあるなしで兼任が可能になるから（たとえば、戦士―僧侶のパラディンとか）、20種類を越えてしまう。

ゲームの背景は、いかにものファンタジー世界だけど、これの特徴は戦闘

▲これが通常の画面。敵と接触すると戦闘シーンに移るのだ

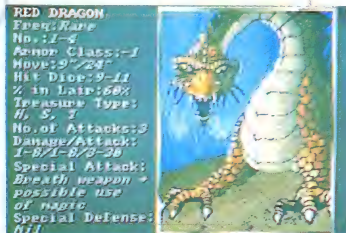
部分がとってもリアルなことだ。実際に、ボード・ゲームをやってるような気になる。

秋の夜長を楽しむにはサイコーの、おもしろい作品だ。Ⅲにも期待しよう。

スクープ！『D&D』がパソコンゲームになる!!

何といっても、コンピュータ・ゲームで目につくのは、前号にも書いてあったＳＳＩ社のＲＰＧへの進出ぶり。

『ファンタジー』『ウィザーズ・クラウン』の両シリーズがヒットしたことから、従来のシミュレーション以上にＲＰＧに力を入れている。とくに『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』のＴＳＲ社と正式に契約して、来年春をメドに開発が進められているコンピュータ・ゲーム『アドバンスト・ダンジョンズ＆ドラゴンズ』は◎（二重丸）の注目作。

会場でタイトル画面だけがデモされていたが、これまでのＳＳＩとは信じられないほどグラフィックがいい。ドワーフやエルフなどキャラクターがいくつか描いてあったけれど、もちろんゲーム・システムや数値は『ＡＤ＆Ｄ』をそのまま使ってある。

▲これはレッド・ドラゴン。強そう

▲こちらはフロスト・ジャイアントだ

『ファンタジー』や『ウイザーズ・クラウン』の開発を担当した同社の若手ホープ、キース・ブロースによると、もちろんシナリオ展開中心で、シリーズ化の予定らしいが、これが成功すると、つぎには『ドラゴンランス戦記』に進むらしい。コンピュータＲＰＧファンにとっては、じつに頼もしい会社だ。

一方、昨年『サイレント・サービス』でチャールズ・ロバーツ賞（コンピュータ・ゲーム部門）を獲得し、シミュレーション・ファンの信頼が厚いマイクロプローズ社も、ここではめだっていた。プロモーション・ビデオを用意し、ちゃっかり自社作品をＰＲするかたわら、新作『パイレーツ』を展示している。ここは社長のビル・スティーリーが元パイロットということで、戦闘機やヘリのフライト・シミュレーターとウォーゲームがこれまで中心だったが、話を聞くと、これからはアドベンチャーの要素の強い作品も出していくとのこと。

その皮切りが『パイレーツ』だが、これがおもしろい！　中米、南米の黄金を求めて、スペイン、英、仏、ポルトガルがしのぎをけずる〝スパニッシュ・メイン〟（カリブ海沿岸）を舞台に、プレイヤーは冒険家の一生を送るわけだが、アクション、アドベンチャー、シミュレーションが見事に一体となっている。（ロマンスまである）。今年の夏のコンピュータ・ゲームの代表作は、これだ、と言いたい。ほかにどんな作品を予定しているのかという質問にはスティーリーは答えてくれなかったが、ひょんなことから後でわかった。どうやらマイクロプローズ社は『トラベラー』のコンピュータ・ゲーム化を予定しているらしいのだ。現在ＧＤＷ社と契約段階にきているというのを、ＧＤＷのマーク・ミラーがこっそりおしえてくれた。これが決まったら、こいつはすごい。

元祖ＲＰＧの代表作である『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』と『トラベラー』の２つが、一気にコンピュータ・ゲー

▲ＳＳＩのプログラマー、キース・ブロース。今年の10月に結婚するんだって。とってもきさくな兄ちゃんだった

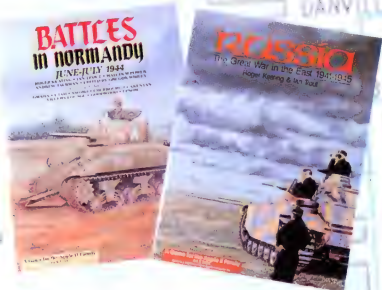
ム化（それも、ゲームがよくわかっているソフトハウスの手で）されるからだ。ボードゲームや元祖ＲＰＧの好きな人間にとっては、万々歳だろう。

ＳＳＩやマイクロプローズの他には、わざわざオーストラリアから来ていたＳＳＧ社も積極的だった。ここは、いま日本でも流行しているシミュレーション・タイプの代表作『リーチ・フォー・ザ・スターズ』（どうして、このゲームの移植版が出ないのだろう。コンピュータが多人数を受け持つゲームとしては最高におもしろいのに）を出したところだが、最近はウォー・ゲームに力を入れている。こちらでもなかなかユニークなシステムを使って人気が高い。独ソ戦を扱った『ロシア』や、ノルマンディ作戦がテーマの『バトル・イン・ノルマンディー』を新作展示していたけれど、ぼくが『リーチ・フォー・ザ・スターズ』のファンだというと、デザイナーのイアン・トラウトがのっそり出てきて、今、開発中の野心作について話してくれた。これは、プレイヤーがリンカーンになり、アメリカ南北戦争の政治・軍事・経済面をすべて指揮する、というビッグ・ゲーム。本当は今年出す予定だったらしいが、コンセプトが大きすぎて、まずウォー・ゲームの部分から個別に出していくらしい。題名は『ロード・トゥ・アポマトックス』。ストラテジー・ゲームの好きな人、待っててほしいとのことだ。

ほかにも、アバロン・ヒル社やガルド・システムなど、シミュレーションやＲＰＧを扱っているソフトハウスは、いろいろと出展していた。ネットワーク・ゲームも、去年はコンピュサーブが来ていたけれど、今年はジニーが新作『エア・ウォリアー』を展示している（これは、先月号で紹介ずみだから略）。ひと言でいうと、今年の〈オリジン〉では、ボードゲーム界とコンピュータ・ゲーム界がかなり緊密に結びつきだしているのが目についた。

◀イアン・トラウト。ＳＳＧのゲームデザイナー。オーストラリアからわざわざきていたのだ

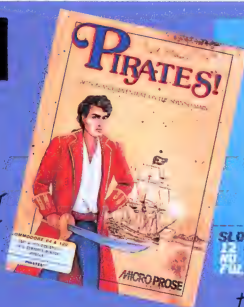
▶元空軍パイロット。マイクロプローズ社社長のビル・スティリー

もちろん、〈オリジン〉はもともとはボードゲームの大会だから、そちらのほうもにぎやかだ。ただ、今年は各社とも大作の発表を秋から冬にかけて予定しており、〈オリジン〉での公開というのは去年より少なかった。

▲ＳＳＧの『ロシア』と『バトル・イン・ノルマンディ』。日本にも早く移植されるとうれしいのだけど？

PIRATES!

カリブの海賊ゲームだぜ！

▶これがシド・マイヤーの新作『パイレーツ』のパッケージだ

◀これは攻城シーン。でも城を攻めるのはこのレベルじゃムリ

何といっても『パイレーツ』がグーなのは、ぴったりのアクション・ゲームが入っている点だ。海賊船での乗り込み戦闘や、攻城戦、野外の冒険なんかでは、最後の決着をフェンシングでつけるし、船同士の戦いや攻城戦の始めは、いわゆる砲撃ゲーム。ついついジョイスティックを握るこちらの手が熱くなっちまう。

だけど、それがまたほんの一部ってのもいい。基本はマップ片手に大海原を航海し、４大国のすきまをぬって貿易や掠奪をする。これがまた芸の細かいのなんのって。年々４大国の勢力範囲がかわるし、南米の黄金などを積んだ隊商や船隊のルートも微妙に変化している。これを、いろんな町での情報から推理し、それを奪うのが、私掠船隊長であるきみの使命だ。うまく立ちまわるとバックアップしてくれる国からのおぼえもよく、トントン拍子に出世して、領事の令嬢とのロマンスも花開くぞ。ほかに宝さがしや、失踪人さがしもあり、〝冒険〟という言葉がこれほどぴったりのゲームも少ない。傑作だア。

▲これが『パイレーツ』で戦う広大なマップなのだ

OGRE

これが『オーガ』必勝法だ！

▶これがアップル版のオーガにやられた時のシーンなのです

▲見よ！　このスティーブの真剣な表情

さて『オーガ』の必勝法だけれど、最初に書いておきたいのは、これはシミュレーション・ゲームだから、確率の勝負だってこと（だから、本当は必勝法なんてない）。

でも、最善の方法というのは、やっぱり考えられるだろう。ジャクソンの戦法は、こちらの予想どおり、射程の長いホーイツアーを後ろのほうに2門すえ、たいした特徴のない重戦車は使わないというもの。つまり、どうせ振りきられるなら攻撃力の大きなミサイル戦車と移動が2回でき、叩き逃げのできるＧＥＶで、まずオーガの武装を狙うというものだった。それも、遠距離射撃のできるミサイル砲と、小型ながらこしゃくな副砲に集中して先に攻撃をかける方法だ。

対人砲や車輪は最初は狙わない。どうせ歩兵はあとで車輪つぶしに突っ込んでいくから、対人砲はほとんど無視する。

というわけで、ある程度オーガの武装を弱めたら（全部なくすなんてことは考えないほうがいい）、つぎは移動力をおとすための車輪攻め。これでどのくらい速度が落ちるかに勝敗の行方はかかっている。オーガの速度が2に落ちるまでに、ホーイツアーの片方でもやられたりしたら、まず勝ち目はない。

とにかくオーガは強力な武装を背景にしゃにむに突っ込んでくるから、あまり射程ばかり考えて逃げていたら、あっという間にやられてしまう。ミサイル戦車と歩兵は使い捨てくらいに考えないと、勝ち目はないだろう。

しかし、ジャクソンのサイコロの目は良かったなア。

アメリカはボード・ゲームの本場！

◀『メガ・トラベラー』の新作に期待してくれとマーク・ミラーは言っていたぞ

何と言っても、ぼくは『トラベラー』が好きだから、例によってＧＤＷ社のブースへ行ってみる。今年は『トラベラー』が生まれてから10年ということで、かなりにぎやかだ。マーク・ミラーがすぐにこちらを見つけ、〝やあ、また来たのかい〞とニッコリする。大会（コンベンション）というのは、こういう再会の喜びがあるからやめられない。さっそく、話を聞いてみると、やはりビッグ・ニュース。『トラベラー』10周年ということで、ＧＤＷ社は今年の秋に〝アドバンスト・トラベラー〞ともいうべき『メガ・トラベラー』を出すとのこと。システムが大幅にグレイドアップする。さらに、第５次辺境戦争以降、舞台は〈帝国〉コア星域に移り、ここで皇帝暗殺という大事件が勃発（ぼっぱつ）する。新たな動乱の兆し、そして、〝ニュー・トラベラー〞の開始だ。〝しっかり翻訳してくれよ〞と励まされ、急に頭の中が仕事のことでいっぱいになってしまった。うう……やっと『ラプラスの魔』ができたというのに。嬉しいやら（『トラベラー』の新作やコンピュータ化）、大変やら（仕事が山のようです、はい）。

興奮さめやらぬ感じで——というより、大展示ルームにいる間は、いつも昂揚（こうよう）状態なのだが——今度は、スティーブ・ジャクソン・ゲーム社のブースへ。ご存じ、『火吹山——』のほうではなくて、『オーガ』や『カーウォーズ（オートデュール）』の方のスティーブ・ジャクソンだ。相変わらずエネルギッシュで、今年は思いもかけず彼とゲームをしてしまった。本誌の高野君が〝日本でも『オーガ』のコンピュータ・ゲームが出たんですけど、みんなオーガが強くて困ってんですよね。必勝法おしえてもらえません？〞と、いかにも『コンプティーク』らしい食い下りを見せると、そこはサービス満点のジャクソン、〝いいとも。そうだミスター・ヤスダ、きみはゲームの本を書いたくらいだから、きっといい相手になると思う。さあ、始めよう〞ということになってしまったのだ。『アクワイア』のできなかったぼくとしては、大喜びで〝オーガＭＫⅢ〞になったのだけれど、結果はあと一歩で敗北。まあ、デザイナーに花をもたせることができて、よかった、よかった（本当はくやしい）。

▲スティーブ・ジャクソン・ゲームズの新作。『カーウォーズ』もあるよ

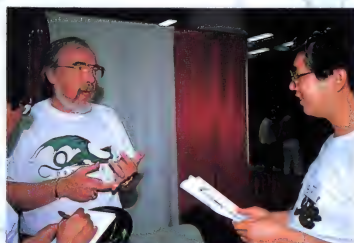
▲今年は『トラベラー』の10周年記念。そんなわけで『トラベラー』の本がいっぱい

▼ドラゴンランスのイラスト集。中を見せられなくて残念

▼アメリカではやっているロボメカＲＰＧだ

ロード・ブリティッシュが来ていなかったので、スティーブにオリジン社のコンピュータ・ゲームの進行状態を聞いてみる。〝『アンデッド』は思っていたより、作るのに手こずっている。うまくいけば今年の暮れに出るかもしれないが、たぶん来年になるだろう〟ということだ。

もっとも、スティーブ・ジャクソン・ゲーム社のほうは順調で、ＲＰＧの『カーウォーズ』や『ＧＵＲＰＳ』は、どんどんサプリメントが出ている。新作はアイザック・アシモフの〝ファウンデーション〟が原作の『スター・トレーダー』。ジャクソン自身は日本の〝ルパン３世〟が大好きで、ゲーム化でもできたら、と言っていた。

こんな調子で書いていたら、とてもページが足りないから、あとは駆け足で見ていこう。

▲本当はガイギャックスというんだって。名前の呼びかたはむずかしい

『クトゥルフの呼び声』で人気のあるケイオシアム社は、クトゥルフのボードゲームの他に、名作『ルーンクエスト』のシステムを使ったＲＰＧの開発に忙しそうだ。〈エルリック〉〈ホークムーン〉の両ＲＰＧに、今年の暮には〈コルム〉を予定しており、さらにそのあと〈マルチユニバース〉を出して、マイケル・ムアコックのファンタジー世界を完全にＲＰＧ化するらしい。また『ルーンクエスト』は、アバロン・ヒル社で積極的に展開するそうで、『ワールズ・オブ・グロランサ』や『ルーンクエスト・エンサイクロペディア』が予定されていると聞く。質の高いゲームを出すことでは定評のあるケイオシアム社だけに、十分期待できそうだ。

切れ者グレッグ・コスティキアンを抱えるウエストエンド・ゲーム社は、『スター・ウォーズ』のＲＰＧを発表するということで、そのＰＲに懸命だった（だけど、ちょっと古いんじゃないかな）。

ＴＳＲ社は『ドラゴンランス戦記』を軸に『ＡＤ＆Ｄ』を展開していくらしい。ところで、『Ｄ＆Ｄ®』の生みの親ゲイリー・ガイギャックス（Gary Gygax）に直接会って確めたところ、彼の名はだいたい〝ガイギャックス〟と呼ばれているらしい（べつにガイシャックスでもいいよ、と言っていた）。もともとは、スイス系で、向こうでは〝ギーガクス〟とも呼ばれているそうで、〝いろんな呼び方をされるから、もう気にしなくなった〟と言う。ごく素朴なおじさんという感じで、とても『Ｄ＆Ｄ®』の成功で億万長者になった人には見えない。彼は現在、ＴＳＲ社をやめて、新しいゲーム会社を造っていたけれど、それも『Ｄ＆Ｄ®』を離れて、新たなゲーム・デザインに挑戦したいから、ということだった。〈オリジン〉には、ほかにもミニチュア展示やオークション、セミナーなどさまざまなものがある。とにかく、いろんなゲームを目一杯楽しみたい人にとっては最高の大会だろう。ぼくとしても、今年はコンピュータ・ゲームの当り年でもあったし、いろんな新作情報が聞けて言うことなし。日本でも、こんな大会はないのだろうか？

▲テーブルの上にこのミニチュアを並べてゲームをするんだ。リアルだね

これが'87年度のベストゲームだ！

〈オリジン〉の催しの中で、忘れてはならないのがこれ、年間最優秀ゲームを選ぶチャールズ・ロバーツ賞とＨ・Ｇ・ウエルズ賞だ。２つのちがいは、チャールズ・ロバーツ賞がウォーゲームをはじめとするボードゲーム関係、Ｈ・Ｇ・ウエルズ賞がミニチュア、ＲＰＧ関係。だけど、コンピュータ・ゲームは、どちらにも属しているわけだから判断がむずかしい。

というわけで、今年からコンピュータは３部門にわけられた。ベストＲＰＧ（Ｈ・Ｇ・ウエルズ）、ベスト・シミュレーション（チャールズ・ロバーツ）、ベスト・グラフィック（Ｈ・Ｇウエルズ）各部門だ。

順番に受賞作と、その内容を簡単に書いてみよう。

ベストＲＰＧ部門　『バーズ・テイルII』（ＥＡ社）

『ウィザードリィ』や『ウルティマ』の新作が出ない現在、一番人気のあるシリーズがこれ。おもしろさは一級品。

ベスト・シミュレーション部門・『ゲティスバーグ』（ＳＳＩ社）

南北戦争をテーマにしたウォーゲーム。システムが斬新。

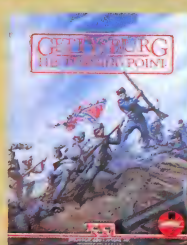
ベスト・グラフィック部門・『ガンシップ』（マイクロプローズ社）

ヘリコプターのフライト・シミュレーションのきわめつけ。迫力がスゴイ。

▲また賞をもらったマイクロプローズのシド・マイヤー

ベスト・グラフィック賞
ガンシップ
（マイクロプローズ）

ベストRPG賞
バーズ・テールII
（EA社）

ベストSLG賞
ゲティスバーグ
（SSI社）

特集 大戦略

Part I
ドクター四谷の
大戦略II
エディタセット ―― 36

Part II
秋葉原大佐の
大戦略
マップコレクション ―― 40

ひと目でわかる
大戦略ファミリー相関図 ―― 48

☆愛読者にソフトプレゼント☆

SLG(シミュレーションゲーム)研究所が

第1作『現代大戦略』の発表以来、遊びだしたら止まらな〜いシミュレーションゲームのアリ地獄世界に数多くのゲーマーたちを引きずりこみ続けた『大戦略』シリーズ。ここに、またもや大型戦力が投入されたのである。限定5000本のみというプレミアが話題を呼び、アッというまに売り切れた『大戦略マップコレクション』、そしてマップどころか武器などのユニットまで

プラモジオラマ講座付

突如来襲した謎の宇宙帝国軍。地球の命運を賭け、最後の決戦を待つ全地球連合軍の前に現れたのは!? なんと地球の危機を救うためかけつけた、ウルトラマンと怪獣たちであった——こんな奇想天外な物語も、ジオラマならば可能なのだ。

『大戦略』超新作を徹底解剖

も自分でつくれる超意欲作『大戦略IIエディタセット』がそれ。

わがコンプティークが誇るシミュレーション研究所の所長ドクター四谷と、怪人秋葉原助手が、この超新作のすべてを検証するぞ。おまけに発作的にジオラマ講座もやっちゃうぞ。んでもって読者プレゼントもあるんだぞの、特集・大戦略、読んでくりゃ〜〜〜!

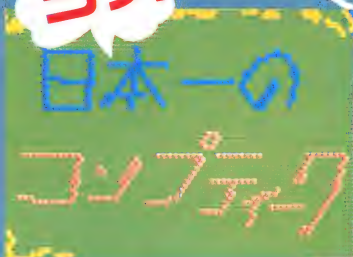
▶『大戦略』の仕掛人、システムソフトの本社は九州・福岡市にある。なんでも10階に専用バーがあるとか……

ドクター四谷の大戦略IIエディタセット

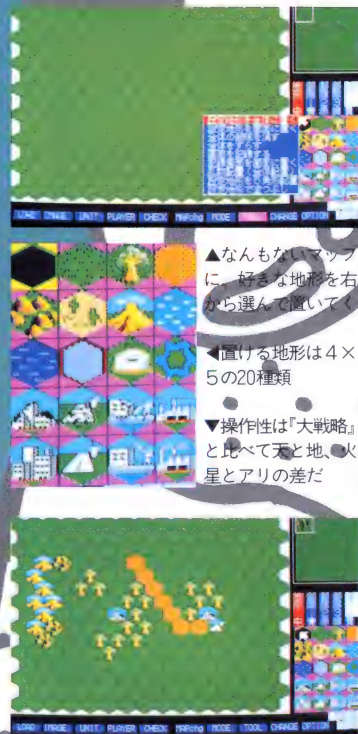
大戦略 Part I

ジャンジャジャーン、SLG研究所が特集ページに特別出張してきたぞ。でもってシステムソフトの超新作『大戦略IIエディタセット』を九州までいって取材をしてきたんだぞっと。そりゃホッカホカ情報、GO！

便利なツールがいっぱいだ

ヨッ！
日本一の
コンプティーク

まずはゴマスリマップを作成しちゃったのだ

やったぜ！ BABEじゃなかったB-ABY！ とうとう特集進出（侵略ではありません）に成功したSLG研究所所長ドクター四谷だよーん。これでやっとみなさんにドクターの勇姿をカラーでバッチシお見せできるわけだ。ほんといつもデイブやクロちゃんなんかはカラーでええな、ええなーって思っていたんだよネ。やっぱ同じページでもこんなつるつるアート紙のほうがノリがちがうよな。

てなわけでノリノリドクターはさっそく九州まで飛んで、システムソフトの新作『大戦略IIエディタセット』を取材してきたわけだ。いいだろう。ホントはドクターの右腕、助手の秋葉原くん（通称アキちゃん）もいっしょに行くはずだった。だけど後半の『マップコレクション』の記事もあるでしょ、そこはそれ上司の特権を悪用？ して残ってもらったわけ。ハッハッハ泣くなよアキちゃん、そのかわり明太子のお土産あげるかんね。それにしても福岡の中心地に自社ビルを建てたからでもないだろうが、この『エディタセット』には力（パワー）入ってたぞ。内容はマップエディタとユニットエディタの2つにわかれるが、それぞれがま

▲なんもないマップに、好きな地形を右から選んで置いてく

◀置ける地形は4×5の20種類

▼操作性は『大戦略』と比べて天と地、火星とアリの差だ

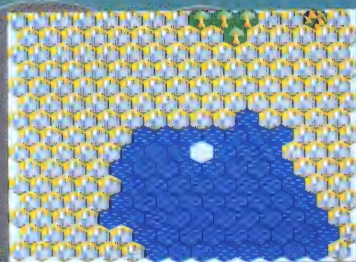
プラモジオラマ講座

大戦略のサシミのつま、字数制限、強力無比、プラモジオラマ講座の始まりだあーっ

さて、当講座担当のつくって撮れるカメラマン、Mr タチである。秘技奥儀、舞台裏などがぎっちりつまっておるの

むかしむかしあるところに……

ウルトラマンと怪獣がおりました

 ジオラマ製作／瀬尾太一　イラスト／盛本康成

巨大な団地群もカンタンに出現。ウゲッ

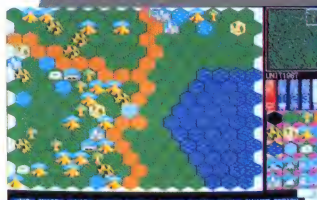
たスゴイのなんのって。まずはマップのほうネ。

もともとマップエディタは最初の『現代大戦略』にもあったけど、正直な話、あれであの広いマップをつくるには長い時間と多大の労力が必要だった。でもこんどのはそんなことない。アッという間にできちゃうのだ。

まず、ベースになるマップはなーんもない平野マップなんだけど、そこに画面右にある20種の地形から好きなものをもってきて置いていく。まあこれが基本だ。そんでもって、同じ地形をもっと広い地域に置きたいなと思ったら、まるで太い筆で描いているみたいに2、3ヘクスいっぺんに描けるモードや、ある地点から半径何ヘクスと決めるとそのサークル内がいっぺんに塗りつぶされてしまうモードなんかも用意されているのだ。道路なんかでも少しずつ描く必要はなくなった。ある2点、AとBを指定さえすればそのあいだをスーッと自動的に結んでくれるからだ。でもこれでオドロイちゃだめ。森や山地や町などを%で配分すると、あとはかってにマップ上にばらまいてくれるオートモードなんかもついているんだぜ。すげーだろ。

もちユニットだって地形と同じようにカンタンに配置できる。それに軍事予算から不戦条約まで写真のように自由に決めて、あとはゲームをするだけというところまでセットできるからまたまた驚きだ。

もういじっていたらラク描きしたくなって、おもわず描いてしまったのが写真の「日本一のコンプティーク」マップだったりするが、こんなお遊びもしたくなるほどアートしてるんだよネ。うん、これは楽しい！

◀全体マップ上でも地形を置くことはできる

◀青の軍事予算を決めてみた。

◀マップの右上に湖をつくってみたところ

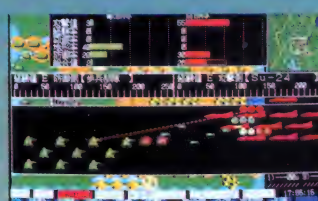
◀予算入力の次は不戦同盟の組み合せを決めた

◀河にしようと思ったら洪水になっちまった！

◀これが全体の状況マップ。わぁ〜キレイ

◀ユニットも地形と同じようにカンタンに配置

◀つくったマップでゲームを始めてみると……

◀赤のユニットを青の南に置く。こんなもんかな

◀緑の歩兵と赤のSu−24のシレツな戦いなのだ

で心して読むよーに。なんてね。じつはそんなにたいしたこと書いてないから、まぁ気楽に読んでちょーだい。

まずはタイトルに使ったウルトラマンのジオラマを説明しよう。なんのジオラマをつくるにしても大事なのはそのイメージだ。おおっと、もう字数がない！　とりあえず下の写真をご覧あれーっ。ごめん。

そこへ地面さんと戦車さんがやってきました

近景のおっきな戦車さんもいっしょです

そして夕日になりました。めでたし……？

これで興奮しないやつはファンじゃないぜ！

というわけで、マップエディタというのは一種のお絵描きソフトのよーなものであります。で、残ったユニットエディタとはいかなるものかというとだね——正直な話、マップエディタの場合、うんうんこれは便利だ、うんうん、てな感じだったワタクシメも、ユニットエディタを見た瞬間、ウ〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰む、とうなりましたね。なんたって、自分が好き勝手につくったユニットが、マップ上を動きまわり、かつリアルファイティングモードにまで登場するんだぜ。これで興奮しないやつは、『大戦略』ゲーマーとはいえません。はっきりいってモグリですねえ、ハイ。

このユニットのつくり方だけど、これまためいっぱい自由度が高いのだ。おまけに、ユニットといっても、おなじみ戦車などの兵器ネタだけじゃなく、怪獣のようなもの、ＳＦぽい宇宙船、はてはロからミサイルを出す秋葉原といったゲテモノまで、なんでもアリアリ、ノーテンパッフ。どーんなモンでもユニットにできるのよ。

まず、命中確率や移動力など、肝心のユニットデータは、最初から第２次大戦ユニットのそれが一覧となって入っているから、微修正して自作ユニットのデータにすればラクでいい。あまり好きなようにデータを決めると、あとでゲームバランスをとるのに苦労するだろうしね。

そして、ある意味ではデータ入力よりむずかしそうなのが、ユニットデザインの製作。つまり、ユニットの形をカーソルを使ってブロック単位で描いていくのだが、これがナカナカ大変なのよ。

ドクターもいろいろ挑戦したけど、どう見ても兵器の形になんないのよねえ。雰囲気がだせないというか、ゴツゴツしたスクラップのかたまりのよーなものしかできない。

で、さっきのデータ決定の場合と同様に、見本で入っている兵器ユニットから適当なものをとりだし、ちょこちょこと細部を変えていくってとこから始めたほうがよいみたい。たとえば、大和型の戦艦をもってきて、宇宙戦艦ヤマトにしちゃうとか。

ま、というわけでこの『大戦略エディタセット』は超オススメですぞ！

初めから入ってる第２次大戦ユニットだい

ユニットデータはこういう風に出てくる

ちなみにこれは㊢のセンスです

150mm砲を装備したドクター四谷の戦車だ

だから～㊢さん遊ばないでよね～、お願い

プラモジオラマ講座

いきなり核心、ペイント編に突入だあっ

やあ、前のページでは失礼！　今度はちゃんと内容あるから読んでくれ。

んで、いきなりテーマはペイント。ジオラマのイメージの話はどうなったかなんて、かたいはなしはナシ！　ペイントで一番大事な技法はなんといってもドライブラシだ。これは筆にたっぷり塗料をつけてから、それを一度テッシュでふいて、生がわきのうちにこすりつけるようにして塗る技法だ。これはプラモ、メタルフィギュアなど、なんにでも使えるゾ。ただ、塗料の落とし具合や、こすりつける強さにちょっとコツがあるから、がんばって修業してくれ。右はドライブラシで塗ったバルタンとガラモンだ。

▶よくバルタンの胸のあたりを見てくれ

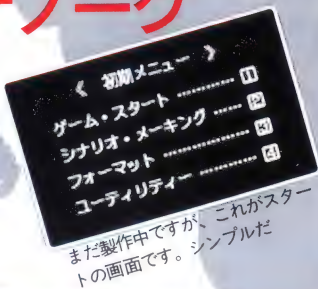
まだまだあるぞ これはビックリ システムソフトの超新作

RPG自動作成ソフト？
ティルナノーグ

最近は大戦略ネタが多いけどRPGだって忘れちゃ困るというわけで、かの名作『エリュシオン』を開発したグループがつくったのがRPG作製ソフト『ティルナノーグ』だ。

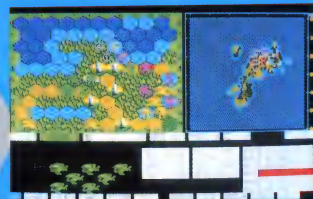
基本システム部を除いては、たちあげるたびにちがった世界やダンジョンがランダムに登場するから、何度プレイしてもあきがこないとか。ゲームはオープンRPGで、初めは自分１人で動いているが、仲間を見つけるといっしょにパーティを組むことができる。その上仲間の名前は変えることができるから、友だちの名前だってつけられるぞ。

世界は『エリュシオン』なみというから、そうとう広そうだ。この中にタワーやダンジョンなどがある。もちろんアイテムや魔法もあるそうだ。『ローグ』をもっと凝らした感じだ。98版で開発中。

まだ製作中ですが、これがスタートの画面です。シンプルだ

冒険に出発したヒーローの運命は？

ダンジョンは自動描きしてくれるのだ

ファンタジー版『大戦略』
ファンタジーナイト

見たところは『大戦略IIエディタセット』でつくったシナリオみたいだけど、じつはこれファンタジーSLGなのだ。戦車とか装甲車の代わりにガーゴイルやドラゴンが戦い、都市の代わりに城を占領する。現在、どこまでファンタジー化できるかを目標に、製作中。

画面はもっともっとそれっぽくなるとか

戦闘シーンのリアルモードでは火の玉なんかが飛んでいくはず

ワープロ専用機で遊べる！
上海 mini7

これは大変なことになった。あの日本全国がハマったソフト『上海』がなんとNECのワープロ「文豪mini7G／Gx」にそっくりそのまま移植されたのだ。もうこんなことされちゃうと、お父さんに教えて買うようにススメるしかないではないか。これでまた全国あちこちで、仕事が遅れてしまうよー。

画面は白黒でも88よりキレイなのだ

プラモジオラマ講座

塗りテクのコツだぁ、どおだぁ〜！

ドライブラシについてはわかったかい？　よし、これからコツってやつについて、少し教えちゃおう。筆につけた塗料はしっかり拭いてくれ。なに、それじゃ色がつかないだろうって？　そんなことはない。ない、ない。ほとんど色がつかないくらいの筆で、根気よくこすると、細かいディティールに色がついて浮きあがってくるんだ。これぞドライブラシ奥儀なのだ！　ドライブラシで色を重ねていけば、キミのモデルもいままでよりグーンと見映えがちがってくることうけあいだぜっ。

参考までにジオラマで使った戦車のアップを載せておいた。ドライブラシでつけたヨゴレを見てくれ。

アメリカ軍M1E1だ。戦闘で汚れているのだ

秋葉原大佐の大戦略マップコレクション

大戦略 Part II

これは何かのマチガイか!?　コンプティーク SLG研の評判を、ただ一身で落とし続けた悪魔の申し子秋葉原助手が、こともあろうに『大戦略マップコレクション』にチャレンジだ！　ダミアン秋葉原の勝利はなるか!?

ドクター四谷のバカヤロ〜！

というわけでワタシが噂の秋葉原だよう。え〜い！　それにしても博士のヤツ、ワタシに内緒で福岡に行ったりして、ぐすん、く、口惜しーっ！　四谷博士、アナタは恐ろしい人だ。ワタシのようなさわやかなシミュレーション小憎をダマしたりして――鬼だ、悪魔だ、ちりめんじゃこだいっ！

でも、いいもんね。博士がその気なら、こっちにだって考えがあるかんね。博士がいないあいだに四谷研究所をぶっつぶして、代わりに「大秋葉原戦略研究所」をつくっちゃったもん。

さて、ワタシこと秋葉原助手改め秋葉原大佐の初仕事は、『大戦略マップコレクション』のバトルレポート。秋葉原の戦略的才能に目をつけていた久木記者じきじきの依頼だもんにィ。

でもって、研究所の98を立ちあげてみると……。オッ、あるある！　無修正ホンマモンの拡張マップが45枚！　システムソフトと大戦略ゲーマーの血と汗の結晶でっせ！　こ、こいつは大変だっていうんでワタシ、その日から寝ては夢、覚めては現のマップコレクション戦場めぐりにハマリこんでしまったのじゃ！

大戦略の諸葛孔明といわれるワタシが今回とりあげるマップは、「The Bey War」。猫の額のような狭い陸地に、広大な海――ウーン、好きだなこういうのって。見るからにハデな空中戦や海戦が繰り広げられそうな雰囲気なんだもんね。それではっ！　全国百万読者の期待をになって、不肖秋葉原大佐、出動しまーす！

マップコレクションてナンダ？

そりにしても、システムソフトっていうのはユーザーライクなソフトハウスだぜ！　『大戦略』が出たっと思ったら『パワーアップセット』、『II』が出たなっと思ったら『マップコレクション』だもんにィ。とくに『II』にはマップのエディットモードがないので、II用につくられた15本のマップはありがたやのひと言じゃ。II用のマップはどれもがHEAVYなシナリオで、ちっとやそっとじゃ勝利できないシロモノだけれど、激戦をくぐり抜けてきた古参兵のキミたちには、ちょうどよいお湯加減ってところかにィ。

フッフッフッ、ワタシはこのマップを見て、しめた！　と思った。なぜって、第1の敵REDの首都は海を隔てたすぐ向こうにあるからにィ。あの、ガチガチの陸戦マニアのサンダースJr.だったら、上陸作戦なんて芸当はできっこないけど、ワタシは上陸作戦のプロ。まずREDとの海空戦に勝利して制空・制海権を握る。で、そのあとに湾内の島を占領して上陸作戦の根拠地をつくる（第1次攻勢計画）。次に本格的な上陸作戦を行うもんね（第2次攻勢計画）。いっぽう第2の敵GREENにはそのあいだ、戦線に長距離砲の大砲列をひいて1歩も進ませない。

REDの首都を首尾よく落としたら、第2方面軍はGREENへ転進。第2方面軍は北から、第1方面軍は南からGREENを攻撃して戦いは終わるんだもんね。フッフッフッ、われながら、カ、カンペキな作戦計画じゃ！　30ターンもあれば楽勝のことよ。

The Bay War

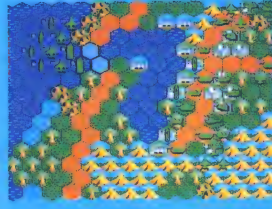
海と山に囲まれた小天地に、3カ国がひしめき合う。見るからに海空ユニットの活躍が期待できるMAPだが、陸上部隊も忘れずに。また、秋葉原大佐の作戦計画もあわせて検討するぞ！

RED首都

第1の敵、REDの首都は、味方BLUEの首都と湾内の島（ISLAND）をはさんで向かいあっている。当然、序盤戦から激しい海上戦、空中戦が予想されるのだ。MAPを見れば明らかなように、RED首都は、陸づたいに進むにはあまりにも遠く、逆に海からは近い。結局、海・空軍の協力による上陸作戦が、もっとも効率よいと考えられるが、現実にはかなりの困難が予想される。

◀海からは近く、陸からは遠い。上陸作戦の成否は!?

GREEN首都

MAPを見ると、敵GREENの首都、生産拠点には、陸上からの進入路が見当たらない!?　GREENの首都は四方を海と山に囲まれた、天然の半永久要塞、あの「ナバロンの要塞」のようなものなのだ。では、この要塞を攻略するにはどうすればいいのか？　グレゴリー・ペックを隊長とする特殊工作部隊を派遣する、つうのはウソ。長距離砲の絶えまない砲撃と、大規模な航空爆撃が不可欠。

◀天然の要害に囲まれた、守るにはうってつけの位置

ISLAND

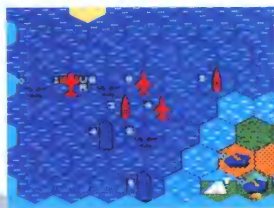
湾内のBLUE-RED間に横たわるISLANDは、両軍の戦いの焦点ともいうべきところだ。島には港が2つ、空港が3つと、この島をどちらが占領するかで、湾内の制空・制海権は大きく左右される。首尾よく島を占領できれば、敵にとってこの根拠地はノド元に突きつけられたナイフにひとしく、ゲームを通じて終始優勢な戦いを進めることができる。勝利のためには欠かせない拠点。

▲航空機の墓場ともいわれる島周辺では、過激な航空消耗戦が行われる

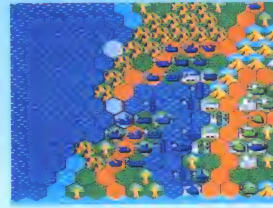
第2方面軍

主として海空ユニットが中心となる第2方面軍には2つの任務がある。①敵REDの航空・艦隊戦力の撃滅②島占領をふくむ制空・制海権の確立——がそれ。では、秋葉大佐の第2次攻勢（上陸作戦計画）はどうか？　結論からいえば序・中盤での限られた軍事予算では、到底効果的な上陸作戦は不可能に近い。やはり第2方面軍は第1方面軍が到着する終盤までは純粋な海空作戦部隊として使用しよう。

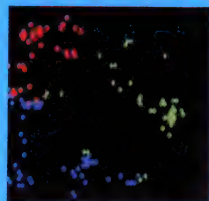
▶上陸作戦の成功が、第2方面軍の最終目標となる

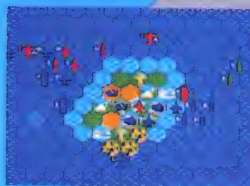
◀激しい海空戦を勝ち抜き初めて敵首都への道が開く

第1方面軍

陸路づたいにGREEN首都をめざす第1方面軍の編成には、キミの戦術的バランス感覚が要求される。敵GREENの首都は陸上ユニットが進入不可の半永久要塞であるために、長距離射程をもつ砲や、シーハリアーなどの航空ユニットが戦いの中心になるからだ。敵首都の地理的条件をのみこんだ上で、バランスのとれた要塞攻略軍を編成しよう。敵首都は決して難攻不落ではない！

◀第1方面軍の前には延々と続く長い行軍が待つ

◀敵要塞地帯の攻略がとりあえずの目標だ

激闘アキバ部隊!!

1.秋葉原大佐の大バクチ！

▲6ターンめ、すでにBLUE-RED戦がたけなわだ

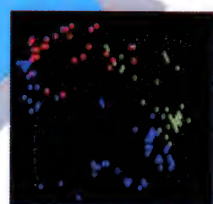
○月×日早朝――。秋葉原大佐ひきいるＢＬＵＥはＲＥＤ、ＧＲＥＥＮ両国に宣戦を布告、ここに海と山に囲まれた小天地を揺さぶる「The Bay War」がボッ発した。大貧民の境遇から身を起こし、ＢＬＵＥの独裁者にまでのし上がった秋葉原の作戦計画は、大規模な上陸作戦によってＲＥＤを開戦早々に打ち破り、続いてＧＲＥＥＮを南北から挟撃するという野心的なものであった。序盤、ＲＥＤとの間に海空の主力が激突する一大決戦が行われた。

◀南下するＲＥＤ機動部隊とのあいだで、典型的な海空戦が始まる。序盤のヤマ、主力同士の決戦に、雰囲気は盛り上がる！

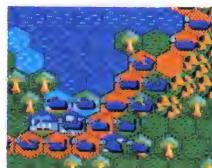
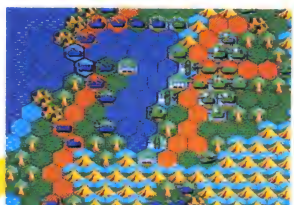
▶敵ファントムの編隊が襲来！　行軍途中の第１方面軍の先鋒に機関砲による掃射を加える。対空ミサイル部隊の反撃が待ち望まれる

サンダースのひと言

なるほど、いかにも成り上がり者の秋葉原らしい作戦だ。計画はりっぱだがそれに伴う国力があるかが疑問だぜ

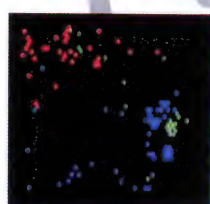
2.秋葉原艦隊、湾内に勢力を確立

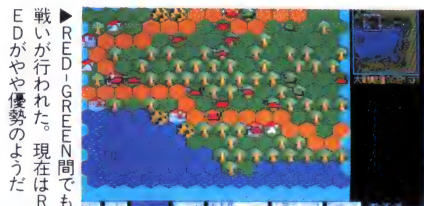
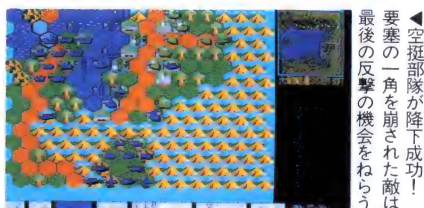
ＲＥＤとの決戦はＢＬＵＥの圧勝に終わり、制空・制海権を獲得した秋葉原は、湾内の島を根拠地として、休むまもなく上陸作戦を敢行した。記者団との会見で秋葉原大佐はＶ宣言、「あとはフ・ロ・ク・のようなもの」と語る。第１方面軍もＧＲＥＥＮの戦線を突破、山ぞい海ぞいに部隊を展開した。これから長い大包囲戦が始まる。戦局の結果が注目される。

▲16ターン。２カ国を相手のBLUEの奮戦に注目！

▼ついに敵本土に上陸！　秋葉原大佐の大ブロシキは現実のものとなるか!?

◀敵戦線を突破！　陸上部隊の長蛇の列が、一路敵要塞へ

▲第１方面軍は、GREENの包囲撃破をめざす

サンダースのひと言

ＲＥＤの艦隊を葬った手際は見事なものだ。対ＧＲＥＥＮ作戦も予想以上の進展を見せて、いまのところ危なげない

3.全滅、秋葉大いに泣く！

▲26ターン。GREEN 包囲はほぼ完了

消息筋が危ぶんだ通り、秋葉原の上陸作戦は悲サンな結末となった。優勢なＲＥＤ地上軍に押しまくられて、上陸部隊はほぼ壊滅、現在ローランドの対空部隊があやうく海岸にしがみついている。秋葉原は上陸部隊の救出を断念。ここに第２方面軍は深刻な打撃を受け、代わって第１方面軍の対GREEN攻略が作戦の中心となった。シーハリアー、攻撃ヘリによるGREENへの攻撃は多大の損害を受けながらも勝利を収め、敵の降伏は時間の問題となった。

▶ＲＥＤ-ＧＲＥＥＮ間でも戦いが行われた。現在はＲＥＤがやや優勢のようだ

◀空挺部隊が降下成功！　要塞の一角を崩された敵は最後の反撃の機会をねらう

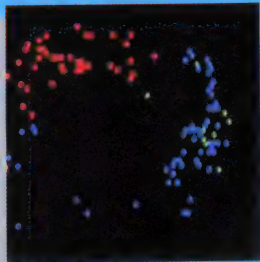
サンダースのひと言

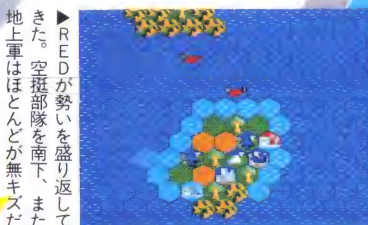
だからいったことじゃない。上陸作戦は豊富な軍事予算があって初めて維持できるものなんだ。秋葉原よ、反省しろ！

▲秋葉原大佐の大誤算！　有力な敵防衛部隊のために上陸部隊は全滅

4. 勝利！ 要塞国家の陥落

第１方面軍がＧＲＥＥＮ首都に突入、戦いはすでに残敵掃討の段階を迎えていた。第１方面軍に随行した観戦記者の報告によれば、この要塞国家の末路は悲サンなものだったという。包囲網を完成させたＢＬＵＥの絶えまない砲爆撃により、ＧＲＥＥＮの軍事生産はほぼストップ、記者は上空から、港内に封鎖され破壊されたおびただしい輸送船団を目撃したという。やがてＧＲＥＥＮは降伏。上陸作戦失敗のショックから立ち直った秋葉原大佐いわく、「上陸作戦は始めからＲＥＤへの牽制に過ぎない。主目的はあくまでも第１方面軍の進撃にあった」とのこと。それにしても大佐のいい加減さには目に余るものがある。

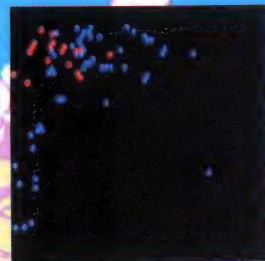
なお、勢力を盛り返したＲＥＤ地上軍がＢＬＵＥとの決戦を求めて東進。長かったこの「The Bay War」も天王山にさしかかってきた。

▲36ターン。すでに戦いの勝者は２カ国にしぼられた

すでに陥落目前のGREENをあとに、第１方面軍は休むまもなく進撃を再開

▶ＲＥＤが勢いを盛り返してきた。空挺部隊を南下、また地上軍はほとんどが無キズだ

◀敵戦線と接触。ＡＦＶの不足に悩むＢＬＵＥは、スカイホークの戦術爆撃で敵に対抗

サンダースのひと言

いい加減な指揮官にくらべ、ＢＬＵＥ第１方面軍はりっぱに務めをはたした。だが無傷のＲＥＤ地上軍は甘い相手じゃないぞ

5. 秋葉原大佐、勝利を手中に！

▲46ターン。両軍の力くらべはBLUEの圧勝。戦いは大づめに

第１方面軍は休むまもなくＲＥＤ地上軍と激突。多数の部隊を失なった。が、ＧＲＥＥＮを落として生産力をＵＰさせたＢＬＵＥは第２方面軍を再建、その大規模な戦術爆撃の前に、ＲＥＤは後退を重ねた。ＲＥＤは最後の１兵まで戦ったものの結局は降伏した。秋葉原大佐のギャンブルは成功裏に終結した。

▲第１方面軍と第２方面軍の合流がほぼ完了。BLUEの主力は、いまや航空部隊となった。終盤だ

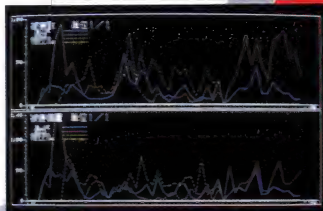
▲勝利へ向けての最終攻勢が始まった。護衛艦がヘリ空母を攻撃、ここにRED海軍は最期を迎えた

▲長い戦いもようやく終わろうとしている。延々50ターンにもおよぶ戦闘だった。経験値の♠に注目

サンダースのひと言

やっと終わったか。２カ国を相手の戦いながら、50ターンは長過ぎる。上陸作戦の失敗さえなければ10ターンは早く終わるＭＡＰだ

秋葉原大佐の勝利宣言

▲REDに注目。秋葉原大佐の第１次、第２次攻勢で一時戦力が落ちこんだものの、作戦の失敗から再び上昇している

▲被害数のグラフが激しい戦いを物語っている。中盤のREDはほとんど圧力を受けずにひとりだけ得をしたような感じだ

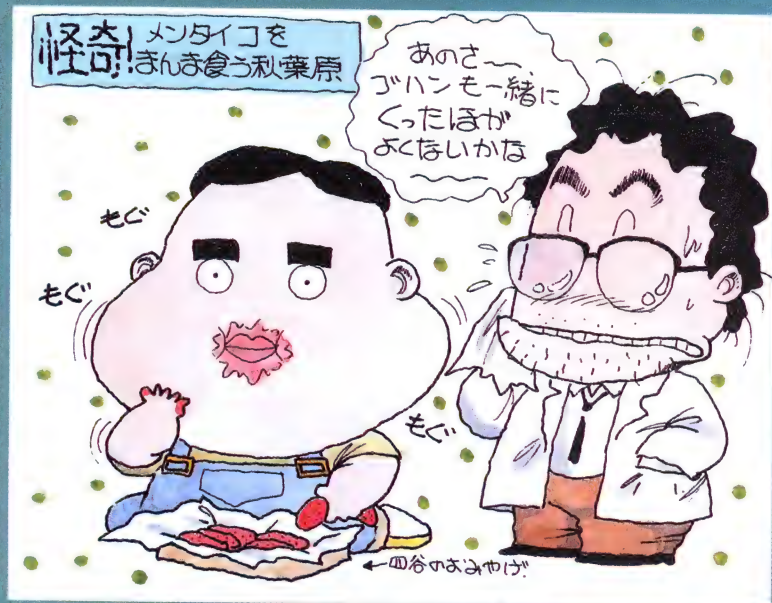
フッフッフッ、作戦はワタシの予定通り（ウソつけ！）終了した。上陸作戦を遂行した兵士諸君には気の毒なことをしたが、戦いには犠牲がつきもの。指揮官たるもの、損害を恐れていては何もできない。で、久木さん次の連載のことだけど……、ナヌ！ オマエの無能さにはつくづく嫌気がさしたからこれで終わりだって!? そ、そんなァ、だって勝ったじゃないですか

（と、おもむろに読者の方へ向き直り）——フッフッフッ、真の戦略家は必要以上の戦いを好まぬもの、サラバだ、全国秋葉原ファンの皆さん。

マップコレクション・カタログ

大戦略ゲーマー手づくりのマップ集じゃ!!

なんと45種類

　ども、コリずに出てくる秋葉原ですぅ！　このたびは『大戦略マップコレクション』の発売、おめでとさん！
　思えば名作『現代大戦略』が衝撃のデビューを飾って以来、大ゲサにいえば、日本のゲーム環境は変わってきたんじゃないか——なんてことを最近、考えたりするのじゃ。
　そりまでのゲームっていうと、ボード版、コンピュータ版を問わず、制作者（ゲームをつくる人)とゲーマー(ゲームをやる人）が、はっきり区別されていた。ところがだにィ、この『現代大戦略』には、「ＭＡＰのエディットモード」がついていた！　これは画期的なことだったんよ。ゲーマーが自分でオリジナルなＭＡＰ＝シナリオづくりに参加できるようになったんだもん。制作者とゲーマーの枠が取りはらわれて、それこそ世のゲーマーの数だけのMAPがつくれるようになったのじゃ！
　さて『大戦略マップコレクション』は、マップ総数じつに45本！　そのほとんどが登録ユーザーのオリジナル作品。
　ＭＡＰをプレイすると、各人各様、制作者の個性がじつゥ～によくでてる。

堂々とした大作志向か、はたまた珠玉のショート・シナリオ志向か、陸戦フリークか航空マニアか——etc.
　これからプレイするキミたちは、ＭＡＰにこめられた制作者の個性、メッセージのようなものを、よーく読みとっておくんだぞ。それができればキミも一人前のプロフェッショナル。
　そりでは、と。次ページ以降に示してあるオススメマークについてひと言。これはワタシの完全な独断と偏見によるもので、ＭＡＰの優劣には関係がにゃい。どちらかといえば、ショート・シナリオ志向のワタシが勝手につけた採点じゃ。ホントのところは、キミたちが自分でプレイして判断してほしい。

プラモジオラマ講座

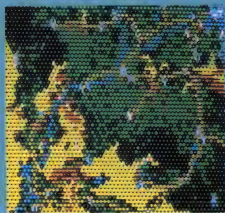
いよいよ明かされる、ウルトラマンジオラマの全貌！　せっかくつくったんだ、見てくれ!!

　さあ、今度はジオラマベースに挑戦だ。やってみると意外とカンタンなんだ。用意するものは発泡スチロールと、スプレー塗料を何色か、それでOK。ほんとは石膏やシーナリーパウダーっていう、いろんな色の粉なんかがいるんだけど、今回はあえてぜーんぶ無視。
つくり方もまったくカンタン。まず発泡スチロールの板をガリガリ削って地形をつくったら、スプレー塗料を何色

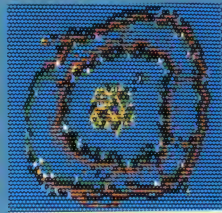
これがカンタン制作のジオラマベースだ

現代大戦略

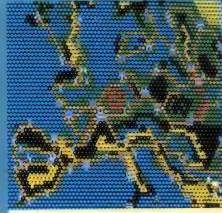
15本すべてがユーザー作成。厳しいテスト・プレイを経て精選された、個性豊かなマップだ。ベテランゲーマーの手になるものだけに、ひと筋縄では勝利できない。当分のあいだ、激し～いバトルの日々が続くぞ!!

The Rebellion

緑が美しい大平原MAP。ＢＬＵＥをもつと一苦労

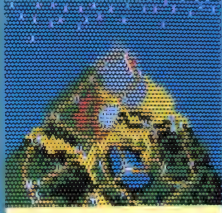
秋葉マーク

Coral reef

見るからに航空作戦を意識したＭＡＰ。難易度大

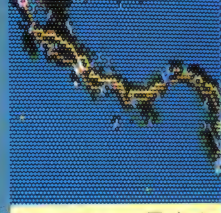
秋葉マーク

WARS IN EUROPE

ヨーロッパを舞台にした壮大なスケールのＭＡＰ

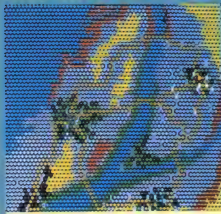
秋葉マーク

RED STAR

ＲＥＤの水上都市が星のように海上に散らばる

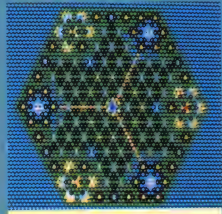
秋葉マーク

CANAL ZONE

狭い地峡に４カ国がひしめく。激戦は必至だ！

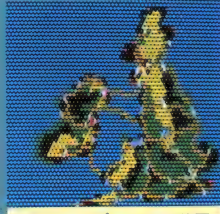
秋葉マーク

Red River

川をめぐる戦いが予想される。橋頭堡を築け！

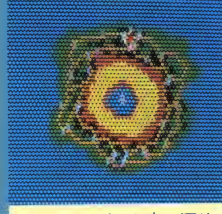
秋葉マーク

Star of David

画面上に浮かび上がるはまぎれもないダビデの星！

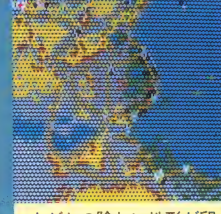
秋葉マーク

King of Kings

青、リバプールから英国中に大旋風を巻き起せ！

秋葉マーク

ドーナツジマノヘソ

小さいながらも奥の深そうなＭＡＰ。オススメだ

秋葉マーク

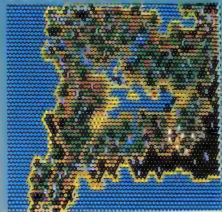
LAST BATTLE

山がちの険しい地形が印象的。激戦の可能性大だ

秋葉マーク

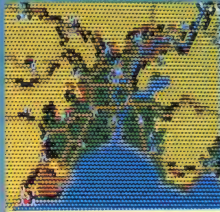
GAIL TOWN

架空の小大陸で４カ国が覇を競う。中級者向き

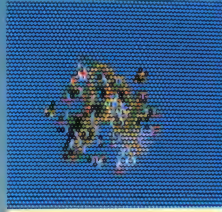
秋葉マーク

Battle of 4th

複雑な地形が勝敗のキーポイントとなるだろう

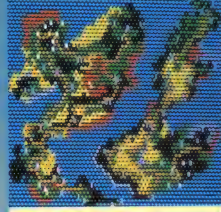
秋葉マーク

THE KAMAKURA

古戦場めぐり第１弾！鎌倉の地形を把握しよう

秋葉マーク

SMALL WARS2

ショート・シナリオ志向の強いＭＡＰ。オススメ

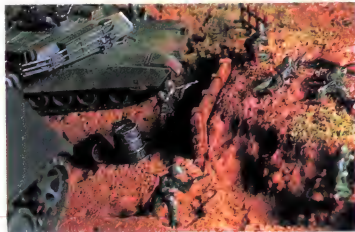
秋葉マーク

Green Island

２つの島をめぐる戦い。見るからにＨＥＡＶＹだ

秋葉マーク

か重ねて塗って、ハイ、でき上がり。ほんとにこれだけ。そんで小物をチョコッと置けばもうカンペキだぜ。

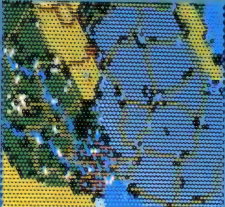
対戦車砲。時代考証まったくせず

そこで写真を見てくれ。写真に写りもしないんだが、ウルトラマンジオラマはここまでつくってあるんだ。ベースのつくり方はさっき書いたとーり。どうだ、すごいだろ、なっ、なっ。ここでやっと見せられるぞ。ウレシー！

横に見えるドラム缶が泣かせるぜ

夕焼けのバズーカ砲。がんばれよ

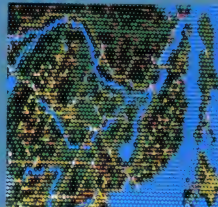
大戦略 パワーアップセット

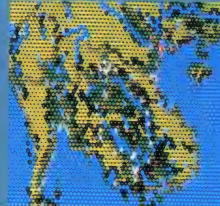
『現代大戦略』をより速く、より強くした『パワーアップセット』。『現代大戦略』の15本はもちろん、『パワーアップセット』用にも15本を用意。実際の戦場を克明にエディットしたいくつかのマップは、戦史フリークにとっては感涙もののでき！

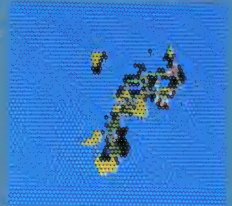
Iran vs Iraq

現代史もの。始めのうちは2カ国モードでプレイ
秋葉マーク

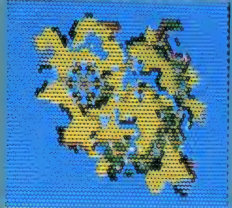
Kursk

河川の利用が戦いのキー。大戦車戦は再現されるか
秋葉マーク

E.ASIA

広大な大陸をにらんで、航空戦略を打ちたてろ！
秋葉マーク

VIETNAM Wars

リアルなMAP。BGMはいわずと知れた…!?
秋葉マーク

SHORT GAME

こういうMAPが一番怖くてプレイアブルなんだ
秋葉マーク

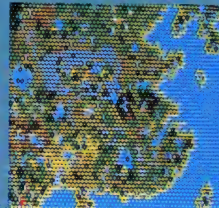
OYAMA NO TAISHO

制作者の才気がうかがわれるクセのあるMAPだ
秋葉マーク

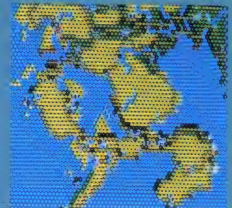
OCEAN

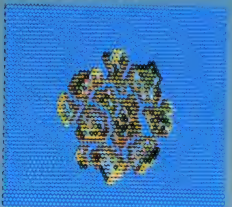
道なき道を行く。大作志向の反映されたMAPだ
秋葉マーク

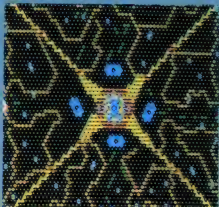
BATTLE FIELD2

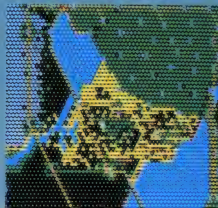
2カ国対抗。入門用に最適なオススメのMAPだ
秋葉マーク

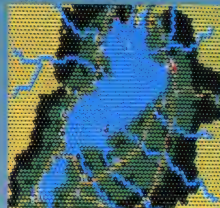
WORLD WAR3

これもリアルなMAPだぜ！ ほとんど芸術品だ
秋葉マーク

NAGASAKI STORY

山がちの日本の地形をよく再現してるね。絶賛！
秋葉マーク

HELL FIRE

地獄の業火のような激戦が、島全体を押しつつむ
秋葉マーク

Mt. X War

キレイなMAPにはトゲがある。ご用心めされい
秋葉マーク

MYSTERIOUS

野球場のような平野部で3つどもえの乱闘が展開
秋葉マーク

ビワコ ウォーズ

湖をめぐる戦い。こうなると気分はもう観光旅行
秋葉マーク

Wings of eagle

ISLANDもの。まん中のGREENがつらい！
秋葉マーク

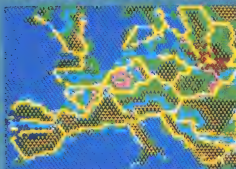
プラモジオラマ講座

ついにラスト。ここまで読めば、明日からはキミもりっぱなモデラーだ（ホントかよ）

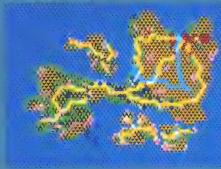
とうとう最後の1回だ。編集のHさんは「おもしろいのお願いね」とかいってプレッシャーかけるし、ネタなんかないしで苦しかったが、なんとかここまできたぞ。よかった。で、最後はちょっとマジで、最初の続き、イメージの話をしよう。ジオラマっていうの

ウルトラマンなんかズドーン、なんちゃって

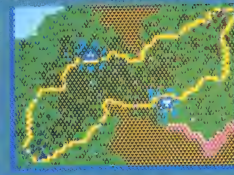
あらゆる点で、シミュレーションの最先端を行く『大戦略II』。エディットモードがないのが玉にキズだが、II用にも堂々15本！新発売の『エディタセット』とあわせて、キミたちにも強力無比なゲーム環境が約束された！

WARS IN EUROPE2

II版欧州大戦。ヨーロッパの覇権をつかむべし

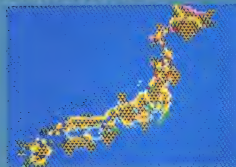
秋葉マーク

Jugglery

戦略ポイントは島中央のくびれたところだ

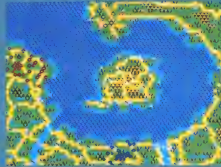
秋葉マーク

DARK FOREST

森の中での遭遇戦。相手部隊を待ちぶせろ！

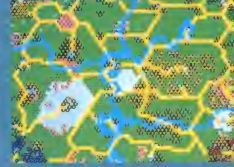
秋葉マーク

JAPAN.N vs S

北海道vs九州。短時間で終わる手軽なMAPだ

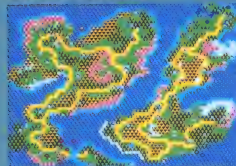
秋葉マーク

Warning Wars

湾内の島をめぐって、4カ国がしのぎをけずる

秋葉マーク

Fire Prairie2

正統派大作志向のMAP。かなり遊べるぜ！

秋葉マーク

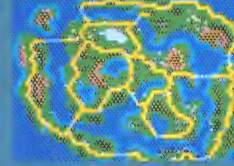
Green Island

島内の敵が目の上のタンコブ。早々に葬れ！

秋葉マーク

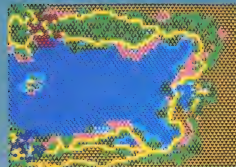
E.ASIA

航空部隊が国土の守り。敵艦隊を撃滅させよ！

秋葉マーク

RIGHT ON TRACK

3カ国対抗、全島をめぐる道路網が印象的だ

秋葉マーク

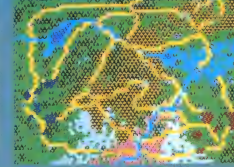
The Bay War

これは文句なくおススメ。体験記を読んでね！

秋葉マーク

ドウメイ センリャク

みんなで力を合わせれば、猛き者も亡びぬ

秋葉マーク

Wild Dog

大山脈を越えてめざすは敵の本拠地だ！

秋葉マーク

Over Plus

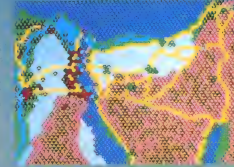
貧しい国土に強力な海軍。ホント危険なヤツ！

秋葉マーク

3rd Front

これが四面楚歌の見本。プロの腕前を見せろ！

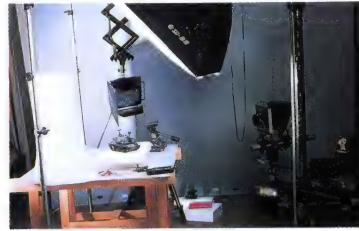
秋葉マーク

Yom Kippur War

1973年。全世界を驚かせた奇襲を再現する！

秋葉マーク

は情景ってこと、つまり、イメージのかたまりなんだ。だからキミがイメージすればガンダムと魔法使いの決闘だって、なんだってできるんだゾ。シミュレーションでもRPGでも、自分でイメージがわいたらどんどんジオラマにしちゃおう。そうすればゲームももっと楽しくできることうけあいだぜっ。じゃあ、またな！

タイマーは3分なのに大丈夫なのだろうか

じつはセミ人間だっているのだっ

撮影するのはこんな感じ

おお、これは便利だ！

見ればわかる、ひと目でわかる！

大戦略ファミリー相関図

次から次へと新しいコンセプトのソフトが登場する『大戦略』。しかも、それぞれがファミリーといえるほど密接な関係をもっているのだ。ここでファミリー全員をご紹介しよう。

ファンタジーナイト

ファミリーの異端児。ＲＰＧでおなじみのモンスターたちが総出演。気分はほとんど「剣と魔法の大戦略」。まもなく発売か!?

大戦略パワーアップセット

思考ルーチンの改良＋新作マップ30面で『現代大戦略』を華麗に変身させた。『現代大戦略』のよきパートナーとして人気を呼ぶ

現代大戦略

すべての道は『現代大戦略』に通ず、という以外、説明の余地はない、大戦略ファミリーのドン！

大戦略マップコレクション

ユーザーの力作を精選してつくられた強力なマップ集。『現代大戦略』『パワーアップセット』『大戦略Ⅱ』に対応する45本がズラリ

大戦略88

98ユーザーの専売特許だった『大戦略』を88で！　マシン語の採用により、８ビットのハンデを克服

大戦略Ｘ１

どちらが兄か弟か。『大戦略88』と前後して発売されたＸ１版。大戦略ファミリーは、８ビットマシンにもしっかりと根をおろした

大戦略Ⅱ

あらゆる意味でグレードアップされた大戦略ファミリーのプリンス。来月からまた連載再開だからね、ヨロシク

大戦略ＭＳＸ

そしてこんどはＭＳＸで『大戦略』ができるよーになった！　とどまることを知らぬ、ファミリーの底力だ

大戦略Ⅱエディタセット

マップエディタ

ユニットエディタ

Ⅱに頼もしい味方が現れた！　マップ＋ユニットエディタで、今日からキミはゲームデザイナー。イマジネーションを飛翔させろ！

愛読者ソフトプレゼント

『大戦略』などあわせて15本が当たる!!

「特集・大戦略」いかがでしたか？　さて、特集最後のオマケとして、大戦略ファミリーの中から

- 現代大戦略（３名）
- 大戦略パワーアップセット（３名）
- 大戦略Ⅱ（３名）
- 大戦略88（３名）
- 大戦略Ｘ１（３名）

をプレゼントします。

ハガキにあなたの氏名、年齢、住所、電話番号、欲しいソフト名を書いて送ってください。応募者多数の場合は、抽選で当選者を決め、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク「大戦略プレゼント」係

〈しめきり〉昭和62年10月７日

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

SOFT EXPRESS
500
500
とれたて新作ゲームが山盛りのページでおじゃります。ささ、パックパクと、一気にお読みくだされませな♡
イラスト／富岡孝雄

グラディウス２

MSX　R　5800円

コナミ　☎03-262-9110

「まさかMSXでここまでできるとは！」

初めて見て、そしてそのサウンドを耳にして、こういわずにはいられない『グラディウス２』。ストーリーを発展させ、内容を大幅にグレードアップした、コナミの自信作だ。

ストーリーはあとで紹介するとして、まずソフトの内容。基本は前回のパワーアップだが、画面の特定箇所にあるアイテムを取ることで、特殊攻撃が可能になるほか特殊装備もある。(後述)

敵の攻撃も、さらに一層激しくなり、ステージ構成も豊かだぜっ！

STAGE 1　巨大惑星

１面はまず、パワーアップに専念したい。オプション２個＋レーザー＋スピード数速＋バリア。これだけは確保したいところだ。

もともとは、古代リークの文明都市が栄えていた星。リーク人はアウトレイジなるものを使い、長距離の移動を行ったそうだが、ヴェノムはこれを回転砲台「ソッド」に改造し、無差別殺りくを可能とした。

この砲台は左右に顔を向け、自機を発見するるとバラバラ弾を吐いてくる。

ラストはこれがタテに連続に並んでるゾ！

▲ボス艦はビッグコア程度の強さ

▲ここの砲台群をくぐり抜けなければならない。ラストはせまいぞ！

STAGE 2　植物惑星

惑星グラディウスの食物プラントとなる星だったが、ヴェノムの改造により、植物そのものが兵器と化した。

プレイヤーが近づくと開花し胞子をまき散らすこの植物兵器は、早めにつぶしておかないと、逃げ場がなくなってやられてしまう。

また、ラストのほうでは、植物のカベが上下から伸びてきて、プレイヤーの行動範囲をせばめてしまう。前後がひっかかってぶつからないよう、慎重にいこう。

▲シダの胞子みたいである

▲ダ〇イアスのＹゾーン!?

ボスを速攻でたたいて特殊アイテム奪取

各面のボス艦を早くやっつけ、艦内に侵入して進むと、各種の特殊攻撃アイテムを入手できる。

あんまり手こずると、何ももらえないよ。

▲敵レーザーのスキ間をヌッて……

▲攻撃！　うーし撃墜だっ！

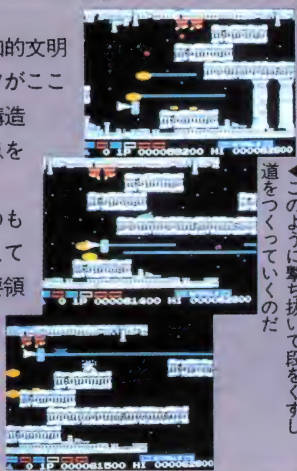
▲戦艦内部へと侵入！

SOFT EXPRESS

STAGE 3　古代惑星

惑星グラディウスよりも前からの知的文明が存在していた星。リーク人のルーツがここにあるという説もあるこの星の遺跡の構造は複雑で、学術調査隊があいついで消息を断っている。

ヴェノムの改造により、この遺跡そのものが障害となっており、ブロックを支えている柱を撃ち抜いて、ダルマ落としの要領でブロックを崩し、通路を確保しておかないと、どうしようもない。

前方に進んで撃ち抜いてから、バックして再び進まなければならないところもあるので、パターン確立が絶対必要。

◀このように撃ち抜いて段をくずし道をつくっていくのだ

STAGE 4　浮遊大陸

7つの惑星の中でもっとも小さな惑星。浮遊大陸の各所に感応レーザー砲台が設置され、プレイヤーが近づくとタテ方向にレーザーを発射する。

『グラディウス』のストーンヘンジに似ているが、それより数段キツイ!!

▲山までが敵基地に……！

▲これが感応レーザーだッ!!

STAGE 5　炎の惑星

人工太陽の惑星で、火柱が吹き上げてくる。

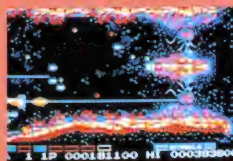
わりと楽に進める面だと思うよ。

▲不意の攻撃には注意！

STAGE 6　生命惑星

グラディウス帝国はバイオテクノロジー研究を行うためのサンプル惑星だったが、その細胞増殖系は異常なものとなっている。

『サラマンダ』の1面に似ているが、後半に1か所難点があるので、あらかじめ前で構えて！

▲不気味に展開するバイオ面

▲ボスは前作と似ている

STAGE 7　要塞惑星

もともとは惑星グラディウスの遊撃スペースベース。このあと「ヴェノム艦」が登場するらしいが、その実態は!?

▲ひたすら前進あるのみ！

【グラディウス2／ストーリー背景】

新開発スペース・ファイター「メタリオン」を操縦する、ジェイムズ＝バートン。彼は「ビックバイパー」の元パイロットでもある。そして、敵の総指揮官ヴェノムと同じリーク人でもあるのだ。

ヴェノムはグラディウス帝国に不信感を抱き、ついにはクーデターを起こした。これは失敗に終わり、ヴェノムとその側近を含む10名は逮捕され、惑星サードに追放されたが、皇帝ラーズ暗殺事件のドサクサにまぎれて脱出。その後行方をくらましていたが、バクテリアンとの共謀により、惑星シンにベースをかまえ、惑星グラディウスへの侵攻を開始したのである。

かくして、グラディウス星の命運をかけた戦いが、いま、始まった——。

こいつはツオイ！

◀1面のボスはこいつである。大したヤツではない!?

◀4面・5面のこいつがガン。雷みたいなレーザーを放つ

◀5面になるとこれがさらに速くなるから、もうタイヘン！

◀それでも、何とかやっつけた。これじゃ何ももらえんわな……

▲戦艦内はとくにむずかしくはない

▲バリケードを破壊して……

▲ラッキー！　パワーアップだ！

▲ハズレの場合もある

コムサイト

PC8801SRシリーズ　5D　6800円

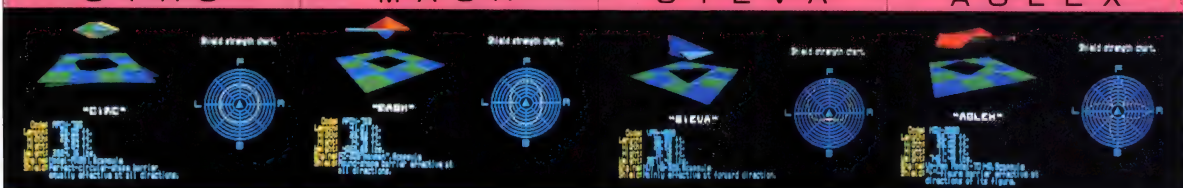
テクノソフト　☎0956-33-5555

オオッ！　こ、こいつはグレートなゲームだぜ！　というのが『コムサイト』を初めて触ったワタシメの第一印象だ。何せメインスクリーンがもろに3Dしている。敵バトルタンクが接近して、スクリーンいっぱいに拡大されるところなど迫力！の一言につきる。というわけで、毎回新作ゲーム・ソフトのレビューを書かなければならないワタシにとって、このソフトを担当できるのはラッキーなことだった。では、そもそも『コムサイト』とはどんなゲームか？

メーカーサイドでは、このゲームを、プログラミング・タンク・バトル・シミュレーションゲームと呼んでいる。何やら長ったらしい横文字が並んで、これだけで「そんなのヤ！」とソッポを向いてしまう人もいると思うが、少しのあいだガマンして聞いて（読んで？）欲しい。このゲーム、一言でいえば、自分でつくったプログラムでタンクを動かす、ちょいと高級なシミュレーションゲームなのだ。BASICをさらにやさしくしたようなBPL(BATTLE PROGRAMMING LANGUAGE)なる簡易言語がそのために用意されていて、初めての人でも比較的容易にマスターできるので心配はいらない。初めはマニュアルに載っているサンプルプログラムを実際に打ちこんで、コツを飲みこんでいくのがよりベターなマスター法だろう。

さて、それではゲームの具体的な進め方について——。『コムサイト』には3つのモードがある。①CREATE(プログラム作成)②BATTLE(3D画面上の戦闘)③FILE（ユーティリティ）がそれだ。

まずCREATEモードだが、ユーザーはここで自分のオリジナル・バトルタンクを作成する。プログラムのほかに、タンクのタイプ決定（下の写真参照)、シミュレーションエリアでの動作確認テストなど、自分のタンクに必要な、あらゆる事前準備を行うモードだ。

次に、いよいよ本格的な戦闘だ。メニューから BATTLE モードを選択すると、バトル画面に切り替わり、戦闘開始。ここではユーザーの操作は一切不要。自分のつくったプログラムで戦闘するタンクを見守るだけの、ゲーマーにとっては至福ともいうべき瞬間だ。コンピュータや、ほかのユーザー作成のタンクと対戦、あるときはおのれの

これがコンソールだ

『コムサイト』のバトル画面は、臨場感にあふれるコンソールとなっている。まず中央のメインスクリーンにはユーザー(ユーザー1)から見たバトルフィールドが表示される。また左右には、レーダースクリーン(上から見た敵味方の位置を表示)や、戦いの参考となる各種のパラメータ・グラフが表示され、ユーザーはひと目で味方の状況が把握できる。

アホさ加減に泣き、またあるときは勝利に酔いしれる。自分で苦労してつくりあげたタンクだ、勝ったときのウレシサは、ここではいい表せないほど強いもの——。

FILEモードでは、ユーザー作成プログラムのためのいくつかのユーティリティが実行できる。たとえばCOPYコマンド。始めからプログラムを作成するのはどうも面倒だ、という人はこのコマンドで他のプログラムをコピーして、それに自分なりの改良を加えていくとよいだろう。またLOCKコマンドでは、パスワードを設定することによって、ライバルに自分のプログラムを見せないようにすることができる。

ゲームの説明は、だいたいこんなところだが、『コムサイト』のウリのひとつに、パソコン通信による対戦がある。テクノソフト本社にホストステーションが設置され、そこにプログラムを送りこんでやれば、あとはホスト上で全国各地のコムサイトユーザーと対戦。キミはただ戦闘結果を自宅で待っているだけだ。闘技場ともいうべきホストでは、対戦結果を記録し、勝率による順位制を採用するそうだから、腕に自信のある人はぜひ試してみるべし！ また、友だちとパソコン通信でプログラムのやりとりをして、おたがいのタンクを戦わせるってのもよいね。

現在アメリカではこのテの通信を利用したゲームが盛んで、アップルII用の『ROBOT WARS』を始めとして、『CROBOT』、『Core Wars』など、思いつく限りでもいくつかあるが、ワタシの知る限り、日本では『コムサイト』が初めての試みだろう。

プログラミングさえクリアできれば、キミはこれまでにない新しいゲームの世界に足を踏み入れることができる。だれがやっても結果は同じ、といったお仕着せのゲームにはもうアキアキしたというキミに、いちどは触ってみてほしいゲームだ。

まずプログラミングをしてみよう！

BPL(戦闘用プログラミング言語)は、初心者にも理解しやすいBASICライクな構成になっている。しかも使用目的が限られた簡易言語のことゆえ、コマンドの数も少なく、1日もあれば覚えることができるだろう。むしろ大切なのはコマンドの丸暗記ではなく、バトルタンク制御のアルゴリズム(作業手順)にある。まず、紙とエンピツを用意して、キミの考えた手順を箇条書きしてみよう。たとえば①周囲64セクタを索敵する②もし敵がいたら敵方向に砲塔旋回、いない場合前進——というぐあい。あとはそれぞれの項目にコマンドをあてはめていけばプログラミングはOK。動作確認テストをクリアして、GO BATTLE！

キミのバトル・タンクはここで生まれる

バトル報告
ヤッタネ！ 対コンピュータ戦で初の1勝！

オッ、敵だ！ バカ、何やってんだ、早く砲塔回さんかい！(と、そのあいだにも敵タンクの情無用の砲撃を浴び続けて、ようやく敵方向に向いたときには、ドカーン……、一巻の終わり)。

ということで、ゲームを始めてから2、3日は数え切れぬほどのタンクをスクラップにしてしまった。が、そんなワタシにもとうとう初のビクトリィ～が訪れたのだ。KAMEMARU2——防御レベル12、"SIEVA"タイプの重戦車である。対戦相手は軽装甲、快速を信条とするコンピュータサイドのQUICK2。

戦闘が始まった。象のように鈍重なわがKAMEMARUは、索敵を繰り返しながら壁ぞいに移動、敵が近づいてくるのを待ち続けている。敵発見！ QUICK2は一直線にワタシのタンクをめざしてやってくる。ガ、ガ、ガ、ミサイルを1発浴びたが、さすがは重戦車被害はなく、そのまま砲塔旋回。やった！ 正面に敵タンクを捕らえることができた。こうなると殴りあいに有利な重戦車が本領発揮。KAMEMARUは敵を粉砕、貴重な1勝を勝ちとったのだった。【講評】ワタシのタンクはツボにはまると強い。

敵を正面に捕らえた。横腹めがけて撃ちまくれ

また負けた。コイツにはいつも泣かされる

すんごいヤツが帰ってきたぜ、
悪どいヤツラをぶっ倒しに！

プロジェクトA 2 史上最大の標的

MSX2 R 5800円

ボニー ☎03-221-3281

キミはジャッキー・チェンの『プロジェクトA 2』を観たかな？ 映画が封切られて間もないのに、早くもカンフーアクションゲームとして登場だ。

舞台はもちろん香港。貿易で栄えたこの街も、いまでは無法地帯になりつつあった。街は東環、西環、南環、北環にわかれていて、それぞれの街を犯罪組織のボスが支配している。さらにトラという大ボスが4人のボスの上に君臨(くんりん)している。

プレーヤーのキミは水上警察官のドラゴン（ジャッキー・チェン）となって悪を倒し、香港の街に平和を取りもどすのだ。

このゲームは、街の中に街路、建物内の廊下、部屋の3つの場面がある。それぞれの場面はドアからの出入りによって切り替わる。えっ？ 建物や部屋の中へ勝手に入っていいのかって？ ええい！ この純白のマリンルックが目に入らぬか！ 水上警察官の制服を着ているから、問題なく入れちゃうわけよ。

ただし、入ることのできない建物や部屋もある。入るためには一定の条件（たとえばカギを手に入れるなど）を満たさなければならない。入れないところには、たいていボスがいたりするんだよね。

このゲームのコツはふたつ。ひとつは情報収集、そしてもうひとつは当然ながら、敵との戦いに勝つことだ。

出会う人にはまず話しかけてみよう。最初、とんちんかんな答えしかしない人も、次に話しかけると重要なことを教えてくれる場合もある。

敵がやって来たら、自動的に戦闘モードになる。こうなるともう逃げることはできない。やるかやられるか、のデスマッチなのだ。カンフー技を駆使して敵をやっつけよう。廊下で出くわす敵はザコだから、一撃で撃退できる。

問題は部屋を守るデカキャラたちだ。こいつは強くてなかなか倒せない。ここはキミの腕の見せどころだ。デカキャラを倒したら、部屋の奥まで行ってみよう。思わぬ隠し部屋があるかも……。

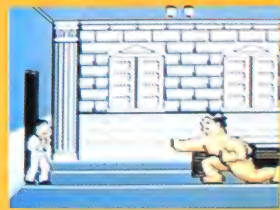
そして最後の大ボス、トラを倒すと、アッと驚くドンデン返しが待ってる！

いろんな人間から情報収集するのも、ポイントのひとつ——えっ、長官の娘が!?

ボスキャラのひとり、カン登場。な～に、カンフーを教えてやるだと、えらそーに！

難敵、強敵ズラリ登場!!

なんだ、おのれはバンバンビガロか

ギョエ～、ひでえことしてくれるじゃない

どーして、スモウとりがいるんだよう！

SOFT EXPRESS

▶敵にやられるとアブクに乗って昇天

フェアリーランド

MSX R 5900円

HOT・B ☎03-360-3623

「いにしえの人気業務用ソフト『フェアリーランド』のMSX移植版」(メーカー資料より)。

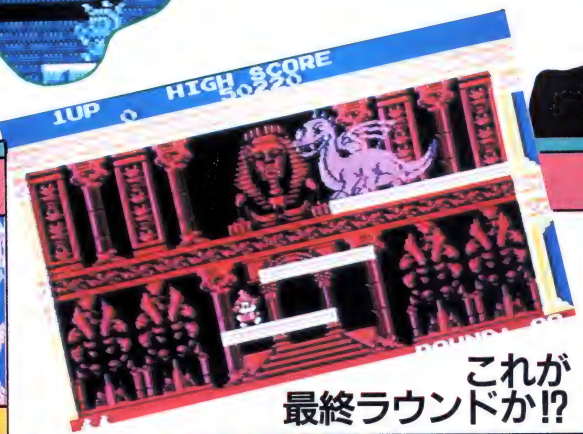
いにしえの、つー枕言葉が㊤なんだけど、よーするにアーケードゲームのリメイクですな。とはいっても、100面中の半数近くが、MSX用につくられたオリジナル面。いにしえのゲーマーも、初めてのゲーマーも十分に楽しめるアクションパズルゲームなのであります。

蝶は飛び、花は咲き、住民はみーんな不思議な魔力をもつというオトギの国アルファルファ。ところがある日、伝染病ははやるわ、飢餓は広まるわ、王様は倒れるわ、というワヤクチャな災難が王国を襲ったのである。後ろで糸を引くのは、王国征服をねらう大トカゲ「ドラコリスク」。よーし、わたPがドラコリスクをやっつけ、王国に愛と平和を取りもどすわ、と立ちあがったのが、カワユイ女の子魔法使いトレミーだったんですう。

というのが、ま、ゲームストーリーのようなものですが、プレイヤーは、このトレミーとなって、うようよいるモンスターをやっつけ、全部で100もあるラウンドをクリアしていかなきゃなんない。

ところがこのトレミー、まだ半人前の魔法使いなので、使える武器はモンスターを一定時間ケーキに変える魔法だけ。迷路状のフロアをうまく使い、ウロウロしているモンスターをケーキに変え、さらに突き落として、ゼンブやっつければクリアだ。で、重要になるのがキーテクニック。たとえば、ふつうのジャンプではとどかないフロアには、モンスターの頭を踏み台にして二段ジャンプするとかね。

どーゆールートを通るかってことも考えなきゃいけないし、あまり考えこんでいると、無敵キャラが現れるし。でもって、コンティニューモードがあるから、あんまりムズイ面はパスしてもいいけど、そーゆーことするとホントの最終面には行けない(マジメに各面をクリアしなきゃ行けない仕掛けになっているのダ)。まさに、秋の夜長にこの1本のソフトであります。

▲一定時間たつと現れる無敵キャラ

ローグ

PC8801シリーズ　5D　9800円

アスキー　☎03-486-8080

RPGのご先祖様だ、え〜い、頭が高い！

パソコンネットワークの某アスキー・ネットで、このゲームを公開したところ、ユーザーがどっとアクセスし、回線パンク、サービス中止になったという超おもしろRPGなのである。

一見したところ、グラフィックスはまったくなく地味の極地。最近のドハデなRPGに慣れたゲーマーなら、「ダッセー！　パスね」なんていいそうだけど、甘いね、と〜っても甘い。そもそもこの『ローグ』、あの『メィザードリィ』やら『〇ルティマ』といったRPG界の大ボスゲームが現れるず〜と前から存在した、まさにRPGのルーツ。しかも、大型コンピュータにアクセスできる人しか遊べない特権的なゲームだったのだ。

その『ローグ』を、なんと88でプレイできる——これだけで、ゲーマーはやでうでしやと踊りまくってトーゼンなのだ。どーだ、恐れいれ！

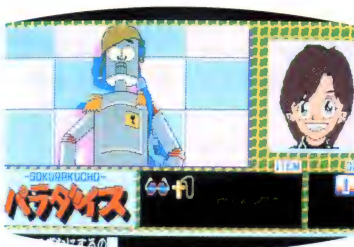
と、『ローグ』はスゴイ、と前フリしてるだけで、ネームがつきてしまった。とにかく、RPGにとってグラフィックスやサウンドは副次的なもの、肝心なのはやっぱシナリオのデキ、つうことがよくわかるゲームなのサ。

♬ようこそ、ここえ、クッククック♬

極楽鳥パラダイス（ボイスボックス）

PC8801シリーズ　5D　9800円

ログ　☎03-837-2595

突然だけど、〝ボイスボックス〟って知ってる？　う〜む、さすがコンプティーク読者だね、情報が早い。知らない人のためにカンタンに説明しちゃうと、パソコンのプリンタ・コネクタにボイスボックスを接続すると、あ〜ら不思議、音声出力が楽しめるワケだ!!　しかも、出力される人の声、小鳥のさえずりはまったく自然な感じで、違和感がない。

んでもって、いまなら〝ボイスボックス〟を買うと、もれなく『極楽鳥パラダイス』という付属ゲームがついてくる。ヤッター、ラッキー!!　得した気分。

ゲームのストーリーは、道端で出会った金持ちばあさんの〝お礼はたっぷりする〟とのひと言で、〝森の奥深くにいる青い鳥〟を捜しにいくという、アドベンチャーゲームだ。ゲームの難易度はビギナー用でチョット物足りないかもしれないが、TVアニメなどでおなじみの声優さんがいろんな役で登場するのは見逃せないぞ（ちなみに、コンプティーク〝ラジオCM〟担当の山本百合子さんも出ています。ハイ）。

MSX2は我輩が占拠した！

聖飢魔IIスペシャル

MSX2　R　5800円

ソニー　☎03-448-3311

悪魔教教祖デーモン小暮は、戦いの時が来たのを知った。ゼウスによって、聖飢魔IIのメンバー、ジェイル大橋、ライデン湯沢、エース清水、ゼノン石川の4人が捕らえられ、悪魔教典までも奪われてしまったのだ。おのれゼウスめ！　デーモン小暮の正義（？）の怒りは爆発した！

ゲームステージは大きくわけるとジェイル、ライデン、エース、ゼノンの4つのゾーンと、最後のゼウス面にわけられる。この4つのゾーンは、また、いくつかの小さいセクションにわけられ、1セクションは3画面となる。そして、それぞれのセクションにあるすべての貢物、信者、金袋などのアイテムを集めれば、次のセクションに進めるのだ。

1つのゾーンのすべてのセクションを制覇すると、そのゾーンの仲間を救出でき、次のゾーンに進めるというわけだ。動き回っている敵は触れるだけでデーモンにダメージを与える。ロウ人形の館をBGMに、怪物どもをブチのめして、仲間を救え！　進めデーモン！

自慢じゃないがスコア200以上でたことなし

ダイナマイトボウル

PC8801シリーズ 5D / MSX2 R　5800円

TOEMILAND ☎03-587-9148

昔、ある細身の女の子をボーリングに誘い、軽がると負けたことがある。そのとき、ぼくは、ボーリングは技なり、とさとったわけよね。

ところでこのゲームは、ファミコンですでに出ている同名ゲームのMSX版だ。最高5人までのプレイヤーが、いちどに遊べ、ボールの重さも9ポンドから15ポンドまで、2ポンドおきに

5種類から選択できる。んでもって、プレイヤーキャラも5人の中から選べるというサービスぶり。こうした要素を組み合わせれば、かなりバリエーションのある遊び方ができますな。

で、遊び方なのだが、左右へのボールの変化、投げるパワー、投げる位置を決めることでボールをコントロール、ストラ～イク！　をねらうのだ。

投げるときのキャラの動きが画面上に現れるんだけれど、キャラクターによってグラフィックスがちがう、てとこが、キチンと手を抜かずにやってるな、と好感のもてる部分である。全体のグラフィックスはファミコンよりいいぞ。

シューティングこそパソコンゲームの王道なり！

ウィルヴィドウ

MSX2 R 未定

㈱SPS ☎0245-45-5777

鋭い反射神経と強靱(きょうじん)な体力が必要なシューティングゲームこそ､パソコンゲームの真髄(しんずい)なのだ。

ポーラスター2『ウィルヴィドウ』は3Dのシューティングゲームだ。

惑星ポーラスター2での戦闘は味方の善戦にもかかわらず、敵の物量作戦と強力な戦闘兵器によって第4惑星まで退却することを余儀なくされた。

しかし、わが軍は第4惑星の豊富な

資源と戦場から入手した敵兵器のノウハウ、そしてすぐれた科学力を結集して最新兵器のプロトタイプ「ウィルヴィドウ」を完成させた。

戦闘コンピュータ〈ニャオ〉の協力を得ながら､ウィルヴィドウを操縦し､敵艦隊を撃滅させるのが、パイロットであるキミの任務だ。

とにかく、グラフィックスの美しさと、3Dとは思えないスクロールの速さは表彰ものだ。スクロールがあまりに速いので、敵攻撃機を撃墜するのもたいへんだ。

思わず連射モード付きのジョイスティックが欲しくなるが、ここはひたすら指をきたえ、敵母艦を粉砕するぞ！

ワールドゴルフII

PC8801シリーズ 5D 7800円

エニックス ☎03-366-4345

賞金王だって、夢じゃないっ!!

ビンボーなオイラにとっては、やっぱりゴルフつーのは金のかかるスポーツなんだよな。クラブセットでン万、コース代でン万。そんな金ないつーの。で、こんなオイラにピッタリなゲームが、今回紹介する『ワールドゴルフII』なのだ!!

このゲームは、RPG的要素を非常に多く取り入れたもので、最初アマチュアゴルファーからスタートさせ、国内プロ、世界のトッププロゴルファーへと徐々に成長させていくサクセスストーリー、つまり成り上がりプロゴルファーのゲームなんだ。

しかも、賞金制度や資格制度を採用してあるから、試合に出場し勝って経験を積めば、自分のランクもどんどん上がっちゃうし、賞金も獲得できるから、新しいゴルフセット（当然、最高級品だぜ!!）も買うことができる。

いいゴルフセット、つまりアイテムがあれば、腕も上がっていく――このへんがRPG感覚なんだよね。

アイドルがキミのものに！

SOFT EXPRESS

アイドル・データバンク

PC8801SRシリーズ 5D 2800円
タケルソフト ☎052-263-5818

ETC コンプティークの人気コーナーの「アイドル・データバンク」が、タケルソフトとして登場したぞ！

今回発売されたのはサンミュージック篇。サンミュージックのアイドル、早見優ちゃん、水谷麻里ちゃん、酒井法子ちゃんの３名がキミたちの前に登場し、彼女たちのすべてがあきらかにされる。

内容は大きくわけてふたつ。ひとつは彼女たちの全データが載っているアイドルプロフィール。そしてもうひとつは、彼女のボーイフレンドにキミはなれるか？ を占うボーイフレンド度チェックだ。

アイドルプロフィールは、従来の「アイドル・データバンク」のデータ部分をバージョンアップしたもので、アイドルに対する質問の項目が増えている。これでさらにキミの好きなアイドルがいったいどんな女の子なのかわかってしまうぞ。

もうひとつのボーイフレンド度チェックは、たとえば「ついヤッピーと言ってしまう」とか「朝のシャンプーが好きだ」などのそれぞれのアイドルにあわせた、YES-NO で答えられる25の質問が用意されていて、これに答えることによりキミのボーイフレンド度がわかってしまうのだ。そして、もしキミのボーイフレンド度が高ければ、アイドルのサイン、自筆メッセージなどが画面に表示される。こりゃ、がんばって質問に答えるしかないね。

その上、ミュージックセットのコマンドを選べば、キミの好きなアイドルのミュージックをセットすることができるのだ。

遊び方としては、ワイワイガヤガヤと友だち同士で、ボーイフレンド度チェックをするのが楽しそうだぞ。お前もてないな、なんて言ったりして。

また第２弾はホリプロに決定。シリーズ化が予定されているから、今のうちにチェックしておこう。

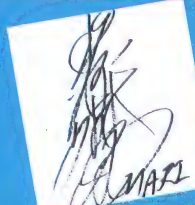
それにしてもタケルソフトっておもしろそうだな。

早見　優

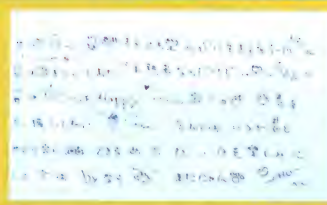
▲早見優ちゃんのプロフィール。何度も見て覚えよう

▲これがボーイフレンド度チェック100パーセント画面だ

水谷麻里

▲水谷麻里ちゃんのプロフィール。ページをめくってね

▲これはボーイフレンド度チェックのごほうび、麻里ちゃんのサインだ

酒井法子

▲酒井法子ちゃんのプロフィール。ほかにもいっぱい項目があるんだぞ

▲これがのりPの自筆メッセージ。ほかじゃ手に入らないぜ！

●ウィザードリィ3……60
●KEIKO組……66
●Ys……68
●ラプラスの魔……72
●うる星やつら……74
●サイキックウォー……78
●ガンダーラ……82
●ディーヴァ……86
●T.D.F.……88

今月の欠席者

●大戦略II
●女子大生交際図巻
●魔界通信

イラスト／椙村嘉一

How To Win

●アスキー ☎03-486-8080 ●PC8801、PC9801、FM7／77、X1シリーズ 9800円

モンスター図鑑

Wizardry® シナリオ3

LEGACY OF LLYLGAMYN

『ウィザードリィ3』大攻略コーナーも、特集からかぞえて3回め。今月は、とうとう詳細データつき美麗イラストつきモンスターコレクションだぞ。それではゆっくり楽しんでちょうだいね!!

GARIAN GUARD (CORSAIR)

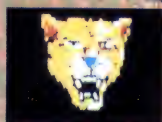
LEVEL	1
出現数	2～6
H.P.	5～10
EXP.	150
攻撃力	4～8

レベル1にうじゃうじゃいるガリアン族のひとつ。どうやらアラブの盗賊集団のようだけど、根性がないからすぐに逃げだしてしまう。こっちが強くなったら、もううっとうしいだけなのだ

GIANT SLUG (SLIMY THING)

LEVEL	1
出現数	1
H.P.	10～20
EXP.	350
攻撃力	5～15

巨大なめくじ。レベル1にいつも1匹でうろついている。H.P.が高いうえに、攻撃力も高いから、弱いキャラは一撃で死ぬぞ。強くなるまでは、絶対に出会いたくないモンスターだ

BENGAL TIGER (STRANGE ANIMAL)

LEVEL	2～5
出現数	2～6
H.P.	7～15
EXP.	350
攻撃力	1～16

ベンガル虎。とくにめだった特徴のないモンスターだけど、むやみやたらと広い地域に生息している。1パーティあたりの数が多いし、数パーティで出現することがよくあるので、集団魔法でいっきにカタをつけてしまおう

FIEND (SHADOWY FIGURE)

LEVEL	2，6
出現数	4～6
H.P.	20～40
EXP.	3000
攻撃力	10～30

本来は、レベル6で出現するモンスターだけれども、レベル2の特定の場所にもいる。呪文をじゃまするうえに、中レベルの僧侶、魔法使いの呪文をかけてくる。そのうえ仲間まで呼ぶというとんでもないやつ

データ表の見かた

LEVEL：出現するレベル
出現数：1パーティあたりの出現数
H.P.：平均的なH.P.
EXP.：1匹を倒して得られる経験値
攻撃力：攻撃がヒットしたときに、パーティにあたえるダメージ

 イラスト／早坂桂一

GHOST (UNSEEN ENTITY)

LEVEL	2, 6
出現数	1～5
H.P.	5～15
EXP.	1000
攻撃力	1～8

FIEND と同じくレベル6に登場するが、レベル2の特定の場所にもいる。攻撃力は低いし、魔法も使わない。けれども甘くみていると、恐怖のエナジードレインをくらうぞ。先制攻撃で確実に倒しておこう

GOBLIN (GOBLIN)

いままで『ウィザードリィ』で登場していなかったのが不思議なくらいRPGではおなじみのモンスターだ。大勢でやってくるけれども、弱くてすぐ逃げだしてしまう。ほかのゴブリン族といっしょにいることが多い

LEVEL	2, 4
出現数	5～8
H.P.	10～25
EXP.	250
攻撃力	2～12

PO'LE (SKELETAL FIGURE)

LEVEL	2
出現数	1
H.P.	50
EXP.	6000
攻撃力	1～10

レベル2にある魔法使いの館の主人。えらく年老いているようで、ガイコツの姿をしている。呪文をじゃまするうえに、すぐTILTOWAITをかけてくる超強敵。でも、たまに逃げだすことがあるのが不思議だ

DELF (LIVING LEGEND)

LEVEL	4
出現数	1
H.P.	60
EXP.	7200
攻撃力	10～30

レベル4の主人。焼き物の像に邪悪な霊がやどったモンスター。あるアイテムの番人として、冒険者たちに襲いかかってくる。中レベルの僧侶、魔法使いの呪文に、石化攻撃、そのうえ呪文のじゃままでしてくる強敵だ

MUMMY (GAUNT FIGURE)

LEVEL	2
出現数	1～6
H.P.	7～10
EXP.	400
攻撃力	1～6

レベル2で見かけるモンスターとしては、いちばん気をつけなきゃいけないやつ。1レベルとはいえ、エナジードレインをくらうのは、レベル2にやってきたばかりのパーティにとっては、かなりつらいもんね

Wizardry ウィザードリィ 3

島に行くにはどうしたらいい？

ちょっといいはなし①

▲この島にたどりつければ……

1回にある湖の向こうの島。ここには、レベル4と5に直通の階段があるわけで、ゲームも中盤を過ぎると、ぜひ利用したいところだね。

で、この島に行くには湖をわたらなくちゃいけない。そのためには SHIP IN BOTTLE というアイテムが必要なんだ。

このアイテムは、レベル4や5で手に入れることができる。これがあるかないかで、ゲームのテンポはずいぶんちがってしまうから、なるべく早いうちに手に入れておきたいね。

そうそう、このアイテムはもっているだけで有効だから、USE する必要はないよ。

Wizardry 情報局速報①

『シナリオ1』でトレーニング

「ウィザードリィ情報局」にはやくも情報がとどいたゾ。

情報提供は、東京都のYou(ユー)くん。

『ウィザードリィ』シリーズは、キャラクターを、別シナリオに転送できるのが魅力のひとつ。ただし、『シナリオ1』から『2』へは自由に行き来できるけど、『1』や『2』から『3』へは、通過の儀式によって、まったく新しいキャラに変えられてしまうよね。だから、『3』から『1』や『2』に戻せないと思っている人が多いんじゃないかな。

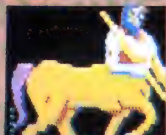
ところがね、できちゃうんだよ。例のMOVEコマンドで『1』や『2』と自由に行き来できるんだ。これを利用すれば、たとえば『シナリオ1』に行って、レベル1のMURPHY'S GHOSTを何度も倒してたっぷりレベルを上げてから、『シナリオ3』をラクチンに料理するなんてのもできるわけだ。

『シナリオ3』序盤で、苦しんでいるキミ。ひさしぶりに『シナリオ1』に戻って、修行し直してみたらどうだい？

STONE FLY (FLYING INSECTS)

LEVEL	4
出現数	1～2
H.P.	10～20
EXP.	800
攻撃力	1～6

巨大なハチに似たモンスター。その毒は、人間のからだの動きをうばってしまう。パーティあたりの数は少ないが、数パーティで襲いかかってくるので、用心してかかったほうがいいよ

CENTAUR (STRANGE ANIMAL)

LEVEL	3
出現数	3～7
H.P.	15～20
EXP.	400
攻撃力	1～24

上半身が人間で、下半身が馬のモンスター。本来は、よいモンスターなのだけれども、『ウィザードリィ3』では、パーティに襲いかかってくる。でも、おくびょうなのですぐに逃げだしてしまう

NINJA (MAN IN BLACK)

LEVEL	2，4
出現数	2～5
H.P.	5～10
EXP.	400
攻撃力	1～8

『ウィザードリィ1、2』で、さんざんパーティを苦しめてくれたモンスター。でも、今回はあんまり登場しない。そのうえ、すぐに逃げだしてしまう。けれどもクリティカルヒットにだけは気をつけよう

Wizardry ウィザードリィ3 トラップのはなし

ちょっといいはなし②

▲宝箱にはトラップがつきもの!!

モンスターを倒すと見つけることのある宝箱。あれが出てきたときって、けっこううれしいんだよね。ひょっとして幻のアイテムが入ってるんじゃないかなって期待したりしてね。

でも、無事に宝箱を開けるには、トラップをはずさなきゃいけない。トラップの種類は『ウィザードリィ』シリーズすべてに共通だけど、どのトラップが多いかという傾向は、シナリオによってちがうんだ。この傾向をつかんでおくと、トラップの種類をまちがえることが少なくなる。

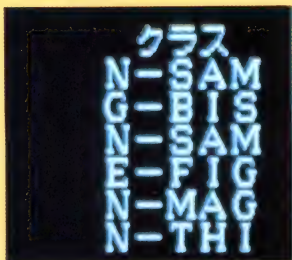
さて、『シナリオ3』で多いトラップはというと、敵を呼ぶALARMと、魔法使い、サムライ、ビショップにダメージをあたえるMAGE BLASTERだ。もちろんほかのトラップも出てくるけれど、数は少ない。

ただしレベル6だけはべつで、いろんなトラップがまんべんなく出てくるぞ。ちょっとでもトラップの種類に疑問があれば、呪文で調べることも忘れずに。

Wizardry ウィザードリィ3

善・悪入りまじったパーティのつくりかた

ちょっといいはなし③

◀GOODとEVILがひとつのパーティに！

『ウィザードリィ』では、キャラに属性というのが設定されていて、善・悪・中立にわかれている。それで、善のキャラと悪のキャラは一緒にパーティを組むことができないことになっているんだよね。

ところが、ちょっとしたワザを使えば、善と悪の入りまじったパーティを組むことができるんだ。

というのは、パーティを組むときに、キャラの属性をチェックするのはギルガメッシュの酒場でだけだから、それ以外の場所でパーティを組めばいいということなのさ。

具体的には、悪2人、善2人、中立2人のパーティを組むのなら、まず悪キャラ2人のパーティを迷宮に送りだしてリセットをかける。そして、今度は善2人、中立2人のキャラでパーティを組んで迷宮に入る。ここでInspectコマンドで悪キャラ2人を見つけてパーティに加えればできあがり。むろん善悪の順番は逆でもOK。このワザを使えば、ふつうじゃできない、前列3人がロード、サムライ、ニンジャという最強トリオもできるぞ。

ちなみに、このワザはどのシナリオでもできるんだ。試してみてよね。

PIXIE (TINY FIGURE)

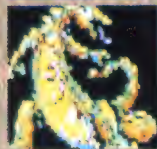
LEVEL	3
出現数	4～6
H.P.	10～20
EXP.	350
攻撃力	1～8

ちっちゃな妖精族の一種。低レベルの魔法使いと僧侶の呪文をかけてくる。わりと大勢でくるけど、あんまりたいした呪文をかけてこないので、気にすることはない。ゆっくりと料理していいよ

CRUSADER LORD (FIGHTER)

LEVEL	5
出現数	1
H.P.	20～40
EXP.	700
攻撃力	1～16

レベル5の主人。クルセイダーたちといっしょに、あるアイテムを守っている。中レベルの僧侶の呪文をこなし、わずかだけどこちらの呪文をジャマする。一度は倒さなくてはならないモンスターだ

T'IEN LUNG (DRAGON)

LEVEL	5
出現数	1～3
H.P.	10～30
EXP.	4000
攻撃力	1～32

漢字で「天竜」と書く。西洋のドラゴンとちがって翼はないが、自由に空を飛ぶことができる。呪文をよくジャマし、ブレスの攻撃を使ってくるが、めったに出現することがないから安心だね

BANSHEE (UNSEEN ENTITY)

LEVEL	4，5
出現数	2～4
H.P.	5～10
EXP.	550
攻撃力	1～12

死を招くといわれている髪の長い、悲しげな泣き声をあげる女のモンスター。1レベルのエナジードレインがある。ディスペルできるけど、なぜかKATINOがよく効くので、恐れずに倒してしまおう

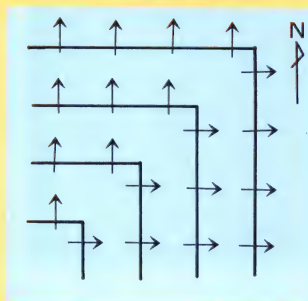
Wizardry ウィザードリィ3 レベル3・増殖するカベのナゾ

ちょっといいはなし④

レベル3には、中央に大きな空間がある。LOMILWAの魔法でも、全然先が見えないから、ずんずん先に行ってしまう。それでちょっと不安になってふりかえると、カベが出現して戻れなくなったりするよね。

この増殖するカベ、じつは方向によって見えたり見えなくなったりするカベなんだ。つまり、カベを南側から、または西側から見ると、なんにも見えないし、通り抜けることができるようになっている。ところが、北側か、東側から見ると、存在してしまうんだな。

ちょっと言葉ではわかりづらいと思うので右の図を見てほしい。

ようするに、この大広間では、北や東にずんずん進めるけど、西や南には戻れないというわけだ。このことがわかれば、大広間であわてる必要はないよね。

▲大広間はこんなつくりになっているのだ

CYCLOPS (GIANT)

LEVEL	6
出現数	1～2
H.P.	60～80
EXP.	12000
攻撃力	20～40

ひとつ目巨人の一族の生き残り。めったに出現することはないし、出現しても少人数だ。巨人族だからH.P.が高く、攻撃力も大きい。わずかだけれども呪文をジャマする力ももっている

FATE SPINNER (BROODING MONSTER)

LEVEL	6
出現数	1
H.P.	60～80
EXP.	30000
攻撃力	10～20

知能の高い巨大グモのモンスター。H.P.がやたらに高いうえに、高レベルの魔法使いと僧侶の呪文を使いこなす。そのうえパラライズ攻撃もあるし、高い確率でこちらの呪文をジャマする。こまったモンスターだ

Wizardry 情報局速報②

『シナリオ3』を1パーティーで終わらせる方法

『シナリオ3』は、善のパーティと悪のパーティが協力しなければ、終わらないようになっている。つまり、善と悪の2パーティが必要なワケ。ところが1パーティで終わらすことができるのだ。

この裏ワザ情報を送ってくれたのは、東京都のALIEN君。

パーティが善か悪かが、どのように判断されるかというと、パーティの並んでいる順番の後ろから見て、最初に善のキャラがくるか、悪のキャラがくるかによって決まるんだ。このとき、中立のキャラは判断の対象とはならないので、たとえばGNNNENと並んでいれば、いちばん後ろの中立のキャラは無視されて、その次の悪のキャラで悪のパーティと判断されるんだ。

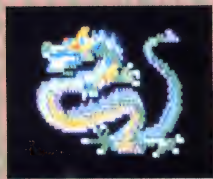
だから、階段を上がるときにキャンプして、善と悪のキャラの順番をかえるだけで、どの階にもフリーパスで行くことができるってワケ。どう、すごいだろ？

えっ、1つのパーティに善・悪の両方のキャラが参加することはできないって？　そういう人は、「ちょっといいはなし③」をよく読みなさい。

HYDRA (LARGE SNAKE)

LEVEL	6
出現数	1
H.P.	30～80
EXP.	50000
攻撃力	20～40

いくつもの首をもった大蛇のモンスター。毒はないものの攻撃力がかなり高く、パラライズ攻撃をしかけてくることもたまにある。1匹なら怖くはないが、毒攻撃のあるほかのヘビモンスターと一緒に出現するので注意だ

ARCH DEMON (FIERY FIGURE)

LEVEL	6
出現数	1
H.P.	60～80
EXP.	30000
攻撃力	10～20

前シリーズからひき続き登場の強力モンスター。高レベルの魔法使いと僧侶の呪文をこなし、こちらの呪文はジャマしてしまう。そのうえユダンしてると仲間を呼ぶという、昔ながらの極悪モンスターだ

L'KBRETH（　?　）

パーティの冒険の最終目的である「神秘の宝珠」を守っているのが、この巨大な竜、ル・ケブレスだ。こいつにはどんな魔法も通じないし、防御力もケタはずれ。ようするに戦うなってことだ。わかる？

LEVEL	6
出現数	1
H.P.	?
EXP.	?
攻撃力	?

Wizardry 情報募集のおしらせ

ただいまコンプティークでは、「ウィザードリィ情報局」を開設中。読者のみなさんから、あっとおどろく裏ワザ情報やハイテクワザ情報、それにモンスター攻略法やアイテム情報を大募集しています。ほかにも、じまん話や、質問も受けつけたいと思うのでよろしく。

あて先は

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ

月刊コンプティーク編集部「ウィザードリィ情報局」係

みんな、まってるからね。

How To Win

●日本ファルコム ☎0425-27-6501●対応機種、価格、発売日まだな〜んにもわかりまっせん♡

再会！ KEIKO組（ケーコぐみ）

あの『KEIKO組』がついに帰ってきましたよ〜〜〜っ♡

ドラスレV ソーサリアン

おっひさしぶり〜!! ついに戻ってきましたよっと。お便りくれたみんな、どうもありがとうね♡

ところでいきなりですが、左のイラストはなんなのっ！ これじゃケーコがそうとうアブナイ人間みたいじゃないか。コンプティークの似顔絵って、こんなのばっかりなんだから、んとにもうっ!!

いっとくけど、ケーコはただ「あっかるいっ♀」だけなんだぞー。そこんとこ、みんなまちがえないでね。

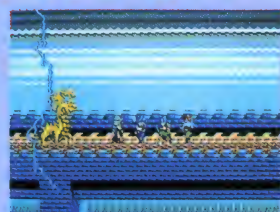
さて、今回のターゲットなんだけど（えっ、みんなやると思ってた？ ケーコもそんな予感はしたんだよね……）そう、あの日本ファルコムがこの年末に発売を予定しているというＲＰＧ超大作『ドラゴンスレイヤーＶ・ソーサリアン』を徹底的に取りあげちゃいます。

もちろんまだ製作中なんで、今月は日本ファルコムへ行っていろいろ聞いたお話を報告します。それではこれから、よろしくねー♡

ファルコムさん、ちらっとだけ見せてもいい？

▲モンスターがうじゃうじゃ♡

▲町にはおじじとおばばと……

▲画面がきれいでほんとに感動！

▲デカキャラに〝サンダーッ!!〟

✪ここにあげた画面写真は、デザイナーの都築さんが習作中のものなのだ。だから全然変わっちゃうかもよ

 イラスト／盛本康成

日本ファルコム取材の状況を生中継だ！

さて、そもそも『ソーサリアン』とはいったいどんなゲームであるのか。宮本さ～ん、教えてくださいな♡

「さ～、まだ企画段階なのでぜんぜんわかりませんねぇ。また今度聞きにきてください……うわっ、なにをする、ぐえっ!!　うぐぐ……」

ふん、立川くんだりまで来て手ぶらで帰るわけにはいかんのだよ、宮本くん。さぁ、次は加藤社長に聞いてみようか。ん、なにをおびえてるんです？

「乱暴なまねはしないでくださいね。えーと、あっそうだ、今度『ザナドゥ』のＭＳＸ版が都築くんのキャラデザインで出るんですよ。まだどこにもいってないの、ケーコさんが最初！　画面がきれいでねー、見てみる？」

わーい、もちろん。だから好きなんだ、加藤社長って♡　あれ、でもなんか話をそらされたような……。えーい、こうなったら木屋さんを襲うしかないっ!!

「えっ、『ソーサリアン』？　なんでも聞きなさい」

やったぁー♡　木屋さん大好き♡

「まずねぇ、ソーサリアンってぐらいで、今回は魔法がやたらとハデに出てきます。えっ、何種類ぐらいって？　そりゃ、自分でいろいろ組み合わせて作っていくから、それこそ100種類以上できるんじゃないの？」

えっ、魔法を自分で作るの？

「そう、７つの星（太陽、月、水星、……）と５つの元素(火、水、土、……)の組み合わせでいろんな魔法ができていきます。組み合わせる順番とかもあるしね。魔法のアイテムなんかも、どういう効力を持たせるかを考えて自分で作るっ！」

ふ、ふぅーん!?　なんかすっごく頭を使いそうなゲームですねぇ。

「もちろん多少のヒントは、長老とか専門職の人（魔法使い）がゲーム中に教えてくれます。」

で、今回はドラゴンとかドラゴンスレイヤーはどんなしかけに？

「ふっふっふ、ドラゴンのほうはまだないしょ。しかしドラゴンスレイヤーのほうはだなぁ、なんと剣にいろいろ魔法をかけていって、自分で作りあげるのだぁ!!」

うっそー、ほんとー、マッジー!?

ファルコム・キャラクター名鑑

ファイター・木屋

身長／50m、体重／4.8万ｔ

年齢／2万9千歳

必殺技／ドラゴンスープレックス

今までに倒した怪獣　ガルシスなど数えきれないほど

特徴／見るたびに髪型を変える(変装のつもりらしい)。旅人に近づいては「ほらほら、ドラスレの新作だよ」といって見せびらかす

MSX版ザナドゥ!!

どーして今さら木屋さんが「ザナドゥ・ＭＳＸ版」にこだわるのか？　わけなんかケーコは知りませーん。でも、とにかくこの秋ファルコムがＭＳＸ版を発売するのは確かなのだ。他のマシンより色がハデになって、動きが早くなって、地上に戻ってこれるようになって！　木屋さんの裏切り者っ!!

◀画面の左下に装備の絵が表示

◀デカキャラの迫力はそっくり再現されてます。デザインがほんの微妙に変わったみたいだけどきれいよ♡

▲都築さんご自慢のフルカラー画面。おみごと♡

▲チビモンスターは単色なの。さて、こいつはだーれだ？

▲アイテム屋のおねーちゃんは若くなったと評判である

How To Win

●日本ファルコム ☎0425-27-6501 ●7800円／PC8801SR、PC9801、×1各シリーズ

少年、少女よ、大志をいだきなさ〜い！

お待たせせッ！『ディーヴァ』でおなじみのデイヴ菅原の、ウルトラまじめなHow To Winの時間です！

みんな、"裏マニュアル"はちゃ〜んと読んでくれたかな？ 発売して間もなくということもあって、あまり重要なアドバイスができなくてゴメンネ。そこで、おわびの印として、今回は遅ればせながら第1部を、一気にラストまでHow To Winしてみませう。第1部でつまづいているキミ！ これを読んで精進しなさい!!

広大なイースの物語とは…

謎の少女"フィーナ"、彼女はいったい……

第1部で最初に入るべきところが神殿であることは、占い師のサラに会えばすぐわかるよネ（盾と剣、ヨロイの装備を整えていないとダメだよ）。おまけに彼女は、神殿の中にあるワープできる石像が輝くという、"クリスタル"までくれるわけやネ、これが。

んじゃまぁ、装備を整えるために、フィールドでビシバシ！ とやっていたので（フィールドでは、カーロイドがカモやぞ！）レベルもあがっとるし、いっちょ行こかあ〜、てなぐあいに神殿に向かったのであったジャン！

途中、セビック村を通るんだけど、町のメッセージにあった村長の家に行き、村長の話を聞くことと、サラのおばさん、ジェバに会うのを忘れるなよ。

▲彼女が謎の美少女フィーナだ。なぜこんなところの牢屋にとじこめられているんだろう？

さて、準備が整ったらいざ神殿へ！ と、その前に、そこは慎重なデイヴ菅原、神殿の前でウロウロしているウヌガンをビシバシ！ と倒しつつレベルを2つ3つあげる堅実さ。さすがやねェ。さて、今度こそ、いざッ！

▲神殿をクリアしてジェバの家に行くと、助けたフィーナがいるけど、記憶を失なっている

ひとつ出たホイの、モンスターがホイ

神殿に入ると、まずワープ。すると迷路の中に出るんだけど、アレ？ モンスターがいないじゃん！ ウロウロしていると、オッ、宝箱があるではないか。うれしがりつつも奥へ入っていくと、うわさのマジシャンの登場だ！ しかし、堅実なデイヴにはこんなヤツはへでもないぜ。ビ〜シ！ ビクトリィ！（おっといけない。これは違うページのノリだった）こいつを倒すと、経験値が500もあがるし、奥への道は開けるし、おまけにこいつから受けたダメージはすべて回復するんだぜい！ これは、他のすべてのボスキャラにも言えることなので、ボスキャラと戦う時は少しぐらいのダメージなんか気にしなくてもOK（こんなこと言ってもいいのかな？）。さて、神殿の奥でのポイントは、もちろん、もう1匹のボスキャラを倒すこと。そして、フィーナという少女を助けること。アッ！ そうそう、宝箱は取りのこすなよ！

▲神殿から帰ってみると、なんとサラが死んでいた。ガチョ〜ン！ いったい何者が…

◀神殿の2匹目のボスを倒すと、サラの言っていたイースの本の1冊目が手に入るんだぜ〜い！

▶こっちは、死んだサラがのこしてくれたイースの本だ。これが第1部で手に入る第2の本になるのだ！

銀ギンギラギラのパワーリングだぜい

神殿最後のボスもなんとか倒すことができた。このころには、もう神殿のザコキャラなんてへでもないから、ごめんヨ！　ごめんヨ！　ちょっくら通してくれい！　てなぐあいでヒョイヒョイと神殿の外へ出られた。そういえば、上の方に盗賊の隠れ家があるって、セピック村で聞いたっけな。ついでだ、ちょっくら寄ってみるか。

で、盗賊のボスに会ったのだが、なんと彼の話では、宝物の中から銀製の物ばかり失くなってしまったそうだ。いったいど～ゆ～ことだ……？

▲ここが神殿の上にある、盗賊のアジトだ。村人の話だと、このへんに塔への入口が…？

まっいいか、とりあえず神殿で見つけたこの銀の鈴を返さなきゃ。アレっ、誰に返すんだっけ……あっ、そうだ。セピック村の村長が失くしたって言ってたんだ。

村長に銀の鈴を返すと、お礼にパワーリングをくれたぞい。ヤッタ～！　ついでにジェバの家へ行ってみると、神殿で助けた少女がいた。ヤァヤァ、べつにお礼なんて……。

さて、セピック村を後にして、さっそくサラのところへ本を見つけた報告に行こうっと。サラちゃ～ん♡……？

▶銀の鈴を返した後に村長の家に行くと

◀ここが廃坑への入口だ。オ～コワ！

いよいよ第2のダンジョンへ突入だい！

な～んと、サラは何者かの手によって殺されていたのだった。え～んえんえん！　おじいさんの話によると、サラは「自分に何かがあった時に渡してくれ」とイースの本をあずけたのだぞうだ。そして、死にぎわに「廃坑へ」という言葉を残していたそうだ。いったい誰がなんのために……クソっ！

でも、悲しんでなんかいられない。サラの言葉通り、廃坑へ行こう。こうなったらサラの弔い合戦だ。こらっ、どぉ～けどけ！　オレの前に出るんじゃねェ！

▲廃坑の中は、自分のまわりしか明るくならないという、実にシビアなリアルタイムだ

これが第1部の重要アイテムだぜい！

神殿

第1部で最初に入るダンジョンなので、神殿には基本となるアイテムがた～くさんある。うれしいことに、カギを4つも見つけられるんだぜ。カギっ子になっちゃいそう。

MASK OF EYES

象牙のカギ

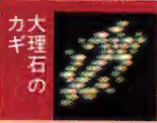
RING MAIL

大理石のカギ

宝箱のカギ

銀の鈴

牢屋のカギ

SILVER SHIELD

廃坑

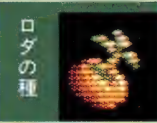
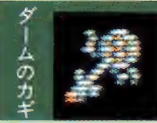
次に入るのがここ。ここでの重要アイテムは、ロダの種とシルバーアーマー、そしてダームのカギだ。このカギがないと、塔には入れないんだ。ポーションなんかもあるよ。

HEAL RING

SILVER ARMOUR

TIMER RING

ダームのカギ

ロダの種

人物

アイテムには、人からもらうものもある。たとえば、村長からはパワーリングがもらえるし、ジェバからは神殿のカギをもらえる。なかには人じゃないキャラもいるけど……。

POWER RING

SILVER SWORD

神殿のカギ

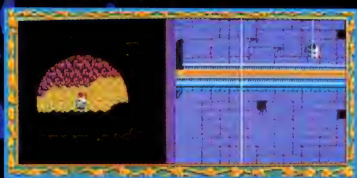
クリスタル

ヒッジョーにキビシイー!(古いなあ)

この廃坑の中、ここがまたきついんだよねェ。

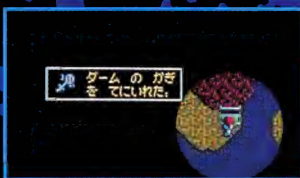
なんてったって、自分の周りしか見えないという超リアルタイムなんだ。ただでさえ迷いそうなダンジョンが、さらにむずかしくなっているのだ。

おまけに、ふつうに通ったのでは見つからないような、隠しカベの穴（トラの穴じゃないよ。スパゲティ屋でもないよ。エッ、知らないの？）なんてのもあったりするのだ。

ま、こういう危険なところでは安全策をとって、初めは1階でじっくりレベルをあげよう。

▲アァ〜ここは明るくてウレシイナァ〜！ ここは下に降りられないのかなァ

廃坑も、2階3階と降りていくにしたがって、かなり強いモンスターたちがウジャウジャしているからね。

さて、ある程度レベルをあげたら、さっそく別の階へ行こう。1階の隠れカベの穴は、もう見つけてあるもんね。確かこのへんにあるはず……。あれッ、ないな？　（デイヴよ、そこをこう行って、ああ行って、ウンチャするのだよ＝編集者の声）アッ、そうか、あったあった！　思わずバカヤロのデイヴになるところだった。フーッ、あぶない、あぶない。

▶オイオイ！ そこをどけったら、どけヨ！

◀ラッキー！ ダームのカギを手に入れたゾ

ビミョーなの、ビミョーわかった!?

廃坑の中は実にエキサイティングだ。特に3階にいたっては、ブレイザルという最強のザコモンスターが現れて、もうハチャメチャ。ただひたすら目的地へ行くだけならいいんだけど、やっぱりスミからスミまで全部まわって、宝箱さがしをしなけりゃいけないから、モーたーいへーん！　でも、こんなところでくじけていたら、第2部へは行けない。ヨーシ！　ズンズンズン。

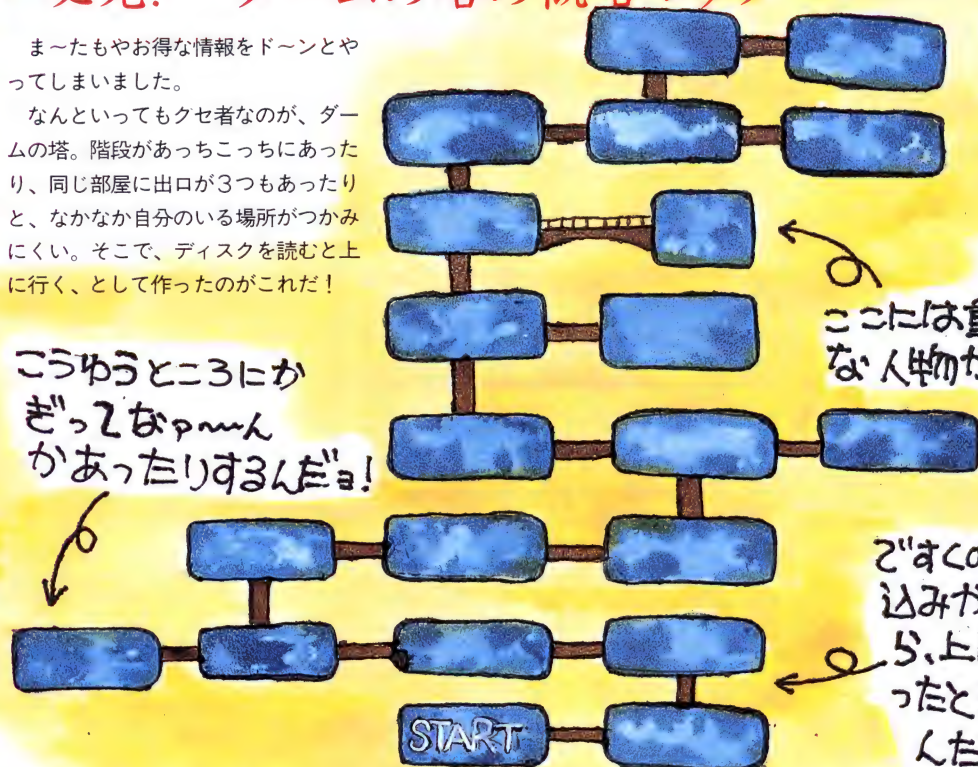
▶トントン！ すいませ〜ん、ダレかいる？

◀ガチョーン！ 廃坑のボスキャラ登場だ！

必見！　ダームの塔の概略マップ

ま〜たもやお得な情報をド〜ンとやってしまいました。

なんといってもクセ者なのが、ダームの塔。階段があっちこっちにあったり、同じ部屋に出口が3つもあったりと、なかなか自分のいる場所がつかみにくい。そこで、ディスクを読むと上に行く、として作ったのがこれだ！

こうゆうところにかぎってなぁ〜んかあったりするんだョ！

ここには重大な人物が？

でぃすくの読み込みがあったら、上にのぼったと考えるんだ！

START

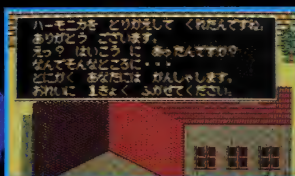
▲これで3冊目だヨ。チョロイチョロイ！

途中で何度もモンスターと戦いながら、なんとか3階まで来ることができたゾ！ オッ、なんだこいつは。通せんぼなんかしやがって。待てよ。たしか上の階にもこんなところがあったな。そう、あそこには宝箱が……。

物語はいよいよ激動の第2部へと突入！

やっぱり思ったとおり。奥へ入ってみたら宝箱があった。そして、なかにはなんと、ダームのカギがあった。ウレシ！ さらに、3階のいちばん奥ではボスキャラと出会ったのだ。しかし、ここへ来るまでにレベルがMAXになっていたので、こいつはもうジャンケンするよりカンタンに勝ったのである！ そして、3冊目のイースの本は、今私の手の中にあるのだ！ 感動。さっそくジェバに読んでもらーおっと。でも、また迷路をウロウロするのはめんどくさいなァ。そうだ！ ウイングを使おう。ビューン！ もう町だーい（べつに手をぬいたわけじゃないぞ）

詩人のレアにハーモニカを返し、さっそくジェバのところに行ってみた。ジェバに本を読んでもらい、話を聞くと、ロダの種があると、ロダの木と話ができるそうだ。いい話を聞いたときは即実行！ ローダちゃん、お話ししましょ！エッ？ 弟がいるの、ヘェー。どれどれ行ってみよ。コンニチハ。アッ、これは！ シルバーソード!! ラッキー。見て見てー、とジェバのところへ行くと、ジェバはまじめな顔をして「ダームへ行くときが来た」と言った。いよいよ第2部突入のときがきたか……。私は、ダームの塔へ潜入するべく、盗賊のアジトへ向かっていった。

◀こんなとこにシルバーソードがあったのか

◀なんと「太陽の神殿」の曲を吹いてくれるゾ

◀彼がジェバのムスコの盗賊のボスだ

ファルコム書店の新刊本紹介

1 ハダルの章

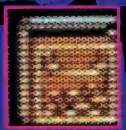
まず1冊目は、イースがクレリアという金属を生み出したという話を、かる～いタッチの恋愛ストーリーでおくる「突然アレがやって来た」です。ファルコム書店の処女作。

2 トバの章

シリーズ第2弾は、イースの2人の女神と6人の神官について書かれた「女神はわれわれの象徴なんだ」です。全体的に、しぶいハードボイルドタッチになっています。

3 ダビーの章

今、世界がかかえている大問題を、痛烈なジョークをまじえてお送りする「イースを襲ったわざわいについて話そう」だ。これはシリーズ中最高のできと言われています。

4 メサの章

「われわれは、ついにサルマンの神殿に追いつめられた」という書き出しで始まるこの章は、最高におもしろい推理小説「6体の魔物」です。必読！

5 ジェンマの章

あのユメマクラやキクチを超えたといわれるハードバイオレンスホラーの大作が、この「女神がわれわれの前から姿を消した。そして、金属のメダル」です。

6 ファクトの章

このシリーズの完結編ともいうべきこの作品は、本のエンタテイメント性をきわめた「6冊の本を手にしたものに、力が与えられた」です。おもしろいゾォ～！ です。

デイヴのワンポイントチェック

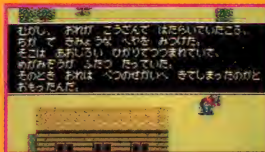
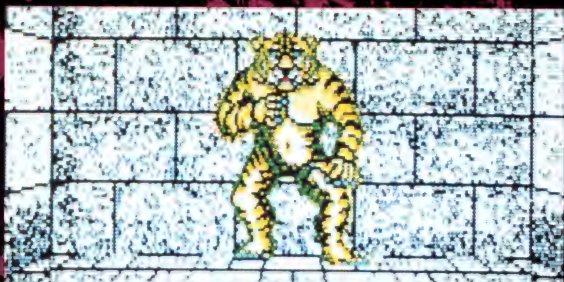
み～んな悩んで大きくなるんだ～い！

もう廃坑をクリアしちゃったキミ。ボスキャラの部屋の奥に、もうひとつ部屋があることに気がついたろ。そして、町でのメッセージ。どう考えたって、何かあると思うよネ。当然、あの部屋の中であれやこれやとやってみちゃうよネ。だけど、あれってなーんもないんだって！ ヒデェ～！

◀このメッセージをちゃんと覚えたのにな……

▶ふにッ！ な～んにもないじゃん。もう、イヤっ！

●ハミングバード ☎06-315-0541 ●PC88シリーズ／7,800円

連載 6 回

ラプラスの魔

秋を迎えて連載もますます好調？ 第6回目に突入だ。安田先生によれば、2週間で終えてしまった子もいるそうだけど、ヘン、終わりたいヤツは勝手に終わればいいさ、とコンプティーク捜索隊はあくまで強気にウソぶいてしまう。なー、みんな、ゆっくり楽しくやろうぜエ、と「強気に」秋の夕暮れを眺めちゃうのでした、ハイ。

終りなきゲームに化ける魔のリセットボタン

アー、コワイ。アー、オソロシイ。アー、コワイ。あなオソロシイ。アー、オソロシイぞよ——字余り。

「ナンダ、まだ、ラプラスのことを恐がっているのか？ いつもいつも変わらず同じパターンで、バッカじゃないの？」と思ったヤツがいるだろう？ 誰を見ているんだ。オマエのこと、オマエだよ。いいか、教えてやるからよく聞けよ！ オレはな、はっきりいってオマエたちとはちがうにんげんなんだ。正真正銘のバカ、なのだ。

と、話がそれてしまったが、何が恐いのかというと、先月号の大バグのこと、そう、くさかべ・けんいちろうの写真がまちがっていたのだ。ヤッてしまった！ と思った瞬間、読者や何やかやの怒りの表情、軽蔑・侮蔑・冷笑・嘲笑・ついでに悪口、おまけに雑言、ばりざんぼうが聞こえてくるようで、心底恐ろしくなって、ゾーっとしてしまったのだ。

て、まず本当のくさかべ・けんいちろうの写真をとっくと見てもらおう。

ハイ、では本題に入りましょう。これが終わらないと、どうもこちらの肩の荷がおりないんだよな。

さて今回は、血のワナやワーフに悩まされているキミのために、小マップ集を企画してみた。場所は城の1FとB1だけだが、まあ参考になるはずだ。1Fについては前号で説明済みだから、ここではB1について補足しておこう。

1FからB1に降りるハシゴはご覧のように2本ある。これは、どちらから行っても途中でつながっているから、どう行こうと問題はない。

注意したいのは北西部の牢屋にいるジャックだ。コイツが曲者で、宝物のありかを知ってるなんて言われて、ホイホイついていくと、ガーゴイルと戦わされたうえ、金を根こそぎ取られてプイっと消えちゃう。気をつけろよ！

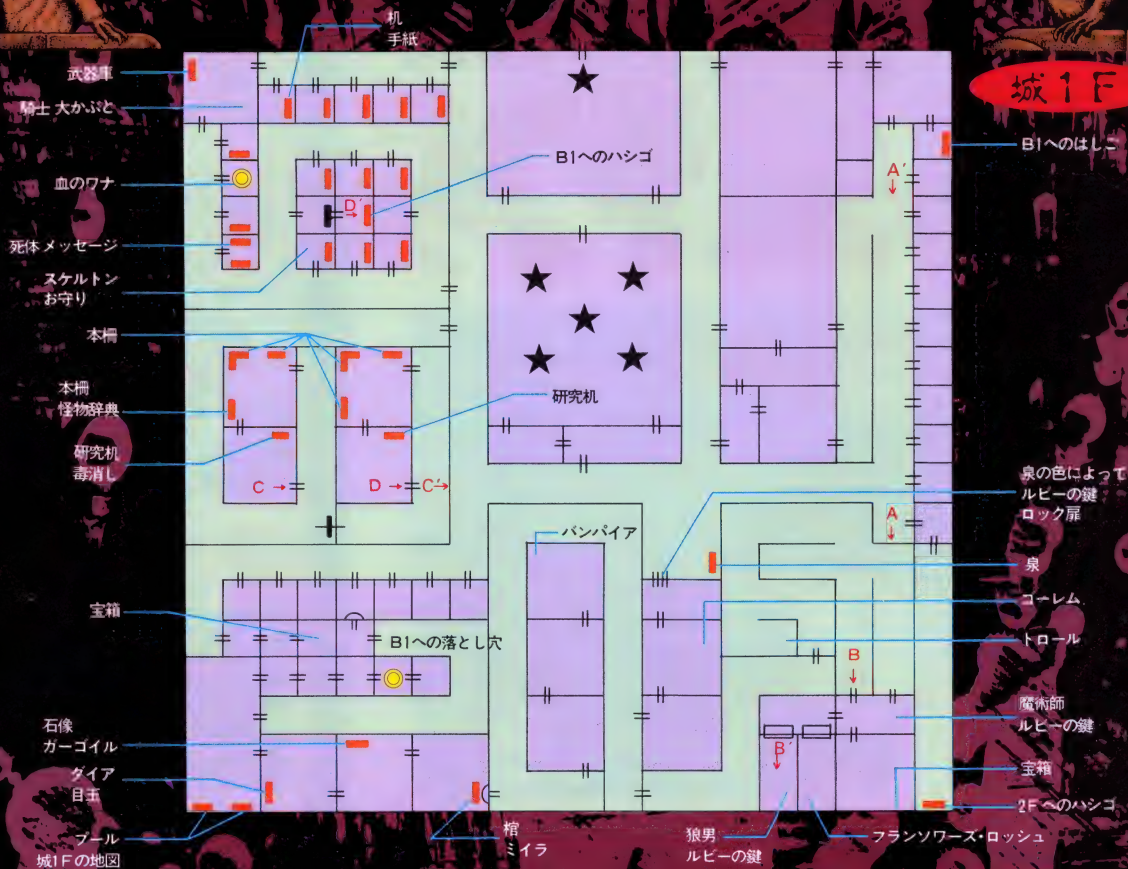
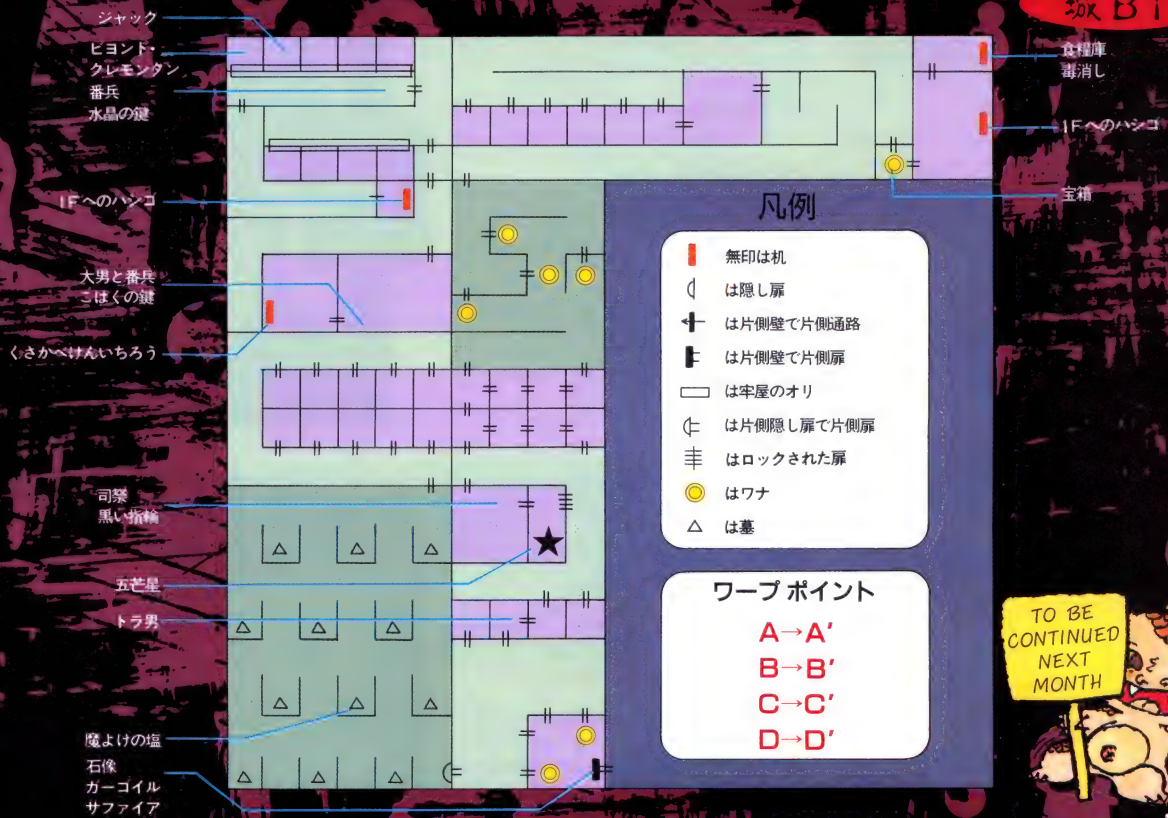
問題のくさかべ・けんいちろうは、

前号でも言ったように、こちらのキャラのレベルしだいで突然のり移ってくる。のり移られたキャラクタはもくずとなって消えてしまうが、心配はいらない。ちゃんとコンピュータがゲームに不用な人物をパーティの中から選んでいるとのことだ。

一方、城の北東部のハシゴを利用して降りてきた場合は、中央の暗闇に包まれたトラップゾーンに注意しよう。それから、1Fのアドルフ・ハイマーが倒してほしいという司祭がいて、こいつがなかなか難敵。精神攻撃しか効かない上に、けっこうタフなのだ。どうせ倒すのなら、ぜひハイマーをパーティに加えて行こう。経験ポイントがゴッツ、おいしいゾ。ちなみに、倒すとあるモンスターを倒すために必要な〈黒い指輪〉が手に入る。

そういえば、このあいだ原作の安田先生とひょんなことから顔を会わせることになったけど、そのときに耳にしたとっても貴重な情報を報告しておこう。

このラプラス、じつはリセットを押しまくっているとゲームが終わらないとのこと。全滅したキャラがどうやら必要らしいんだ。うーん、ホントに難しいネ。

ラプラス城・MAP

城1F
机
手紙
武器庫
騎士 大かぶと
血のワナ
死体メッセージ
スケルトン
お守り
本棚
本棚
怪物辞典
研究机
毒消し
B1へのハシゴ
研究机
B1へのはしご
泉の色によって
ルビーの鍵
ロック扉
泉
ゴーレム
トロール
バンパイア
宝箱
B1への落とし穴
石像
ガーゴイル
ダイア
目玉
プール
城1Fの地図
棺
ミイラ
狼男
ルビーの鍵
フランソワーズ・ロッシュ
魔術師
ルビーの鍵
宝箱
2Fへのハシゴ
A′
A
B
B′
C
C′
D
D′
城B1
ジャック
ヒヨント・
クレモンタン
番兵
水晶の鍵
食糧庫
毒消し
1Fへのハシゴ
宝箱
1Fへのハシゴ
大男と番兵
こはくの鍵
くさかべけんいちろう
司祭
黒い指輪
五芒星
トラ男
魔よけの塩
石像
ガーゴイル
サファイア
凡例
無印は机
は隠し扉
は片側壁で片側通路
は片側壁で片側扉
は牢屋のオリ
は片側隠し扉で片側扉
はロックされた扉
はワナ
は墓
ワープ ポイント
A→A′
B→B′
C→C′
D→D′
TO BE CONTINUED NEXT MONTH

How To Win

●マイクロキャビン ☎0593-51-6482 ●PC9801、8801SR、X1シリーズ 6800円

第3回

うる星やつら

たわいない争いには干渉できないっちゃ！

〈ばきいっ！〉

サクラさんにどつかれたワタシ・諸星あたるは、ブルーインパルスのごとく飛んだ。うーん、空が美しい。

さて、その飛ばされた先には……。

「こらっ、なにすんねん、このアホ！けったいなもん投げよって！」

なんだ、ジャリテンではないか。

「勝負やっ！」

ほほーう、上等だ。来なさいっ！

「ダーリン！　なに同レベルでせりあってるっちゃ！」

やかましい！　これは宿命の対決だ。

——まあ、なんにしろサクラさんの花鍵をジャリテンから奪い返さんことには話が進まん。

さて、そろそろチェックポイントに行かなければ。

（カードの指定場所はここだな……）

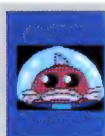
「わーん、くらいよー、せまいよー、こわいよー！」

力のかぎり叫んだとたん、垣根が開き黒子が姿を現わした。

「チェックポイントです。カードと引き換えに、スイッチャーをどうぞ」

1 「サクラさんが投げた花鍵は、なんとジャリテンがもっていた。相手がこいつとなれば、これは一戦交える(まじえる)しかあるまい。いくぞ、ジャリテン！」

2 「こちらはチェックポイントでございます。カードと引き換えにスイッチャーを」

3 「迷路の2ヵ所にある大砲は、スイッチャーで花火を打ちあげるっちゃ！」

人物紹介Part3だっぴゃ！

▶テン

ラムのいとこ。男には火を吹き、女性にはすりよる。別名「飛びガメ」。あたると同レベルの不毛な争いを展開中

▼黒子

いまさら説明の必要もないであろう、了子の部下。了子の命令に従い、常に忠実に行動する

▲純情ギツネ

しのぶを慕(した)って現れるかわいい子ギツネ。なんと隠れたキャラなんだよー！

◀コタツネコ

コタツへの執(しゅう)念が実体化している化けネコだが、きわめて人間くさい。ある意味では本編最強のキャラ

4 「けっきょく、スタートに戻ってしまった。で、受付で『了子ちゃんからの秘密兵器』をもらったわけだが……」

………
………

5 「竜之介のおじさんがとおせんぼしてて、通れないっちゃ。ダーリンどうする?」
「うぬぬぬ、妖怪め。かくなるうえは、この○○○○○○を！」

どっぱ～ん

8 「しょうがないから、いっぺん外へ出た。おや? コタツネコ。それにキツネ……」

こーん

ふ

6 「おやじを通過すると、タコふん水があった。——げげっ、ピラニアが泳いどる！」
「でも、ここは次のエリアに行くための重要ポイントだっちゃ」

じょぼぼぼ

9 「おにいさま、残念でしたわね。わたくし黒子にかわりの通路を掘らせましたわ」
「うぉのれ了子、よけいなマネを！」

あと少しですわ、諸星さま

7 「さっきの噴水、地下通路への入口だったっちゃね」
「しかし道がふさがっとるな。黒子が工事しとるし……」

しばらくお待ちを!

がっしゃーん!

ダーリン、これオリだっちゃ!

面堂めっ! セコイまねを

さて、スイッチャーを手にしたあと、途中あちこちより道しつつ、おれはタコふん水の前にたどり着いた。

タコ……、そういえば、受付でもらったこのタコは、いったいなんなのだ？

「金持ちの考えてることは理解に苦しむっちゃ」

タコふん水には地下通路が隠されとった。ピラニアなんぞ泳がしとくあたりが面堂らしい。——しかし、通路がふさがれて行きどまりになっとる。黒子の工事が終わるまで、外でも歩いていることにしよう。

（中略）——通路をコンクリで固めたのはやはり面堂のしわざか。ふっ、ムダなことを。

出口は近い。おれはハシゴに手をかけた。

えーい、きさまが前のページで「あっぷ」なんぞで出るから、ワナにはまってしまったではないか。くそ〰〰っ、ムネンじゃ!!

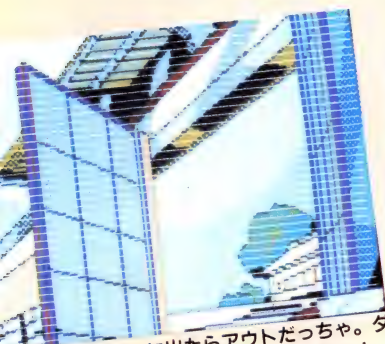
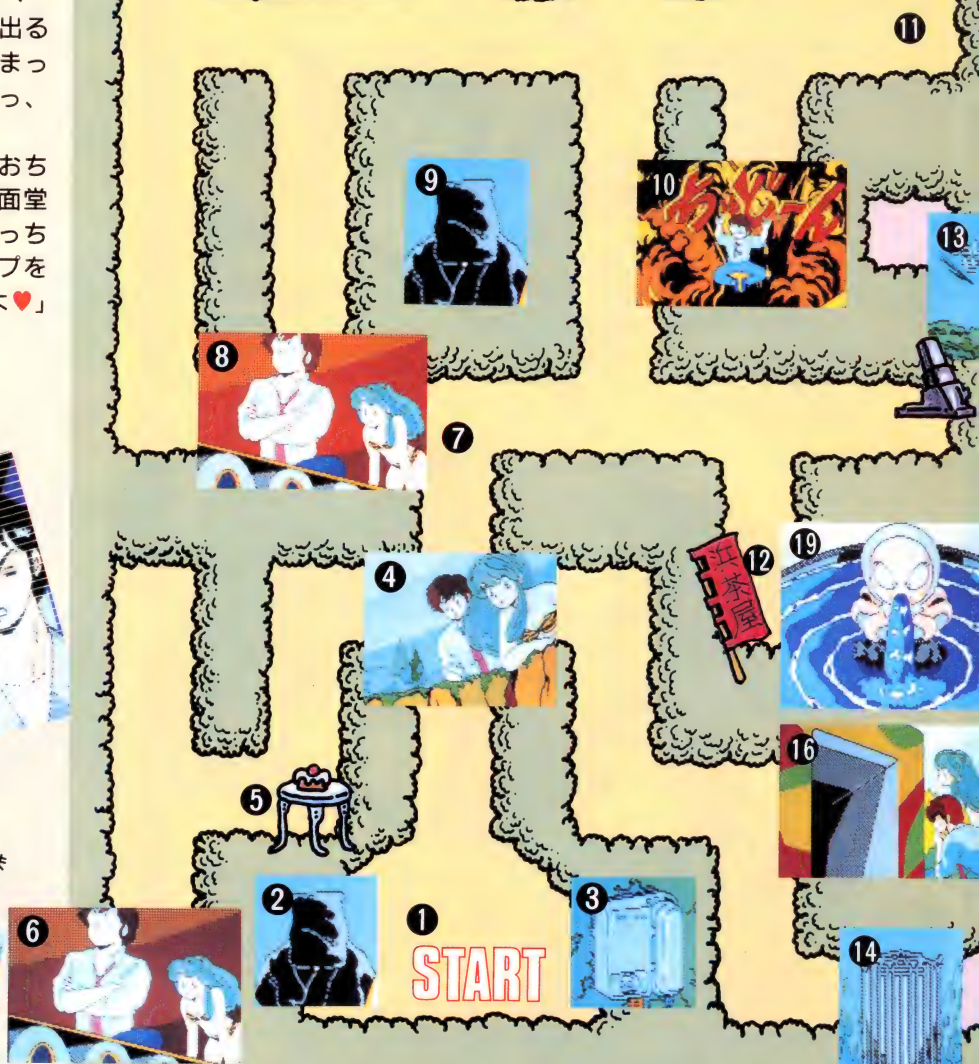
「うちらのようなハメにおちいらないように、今回は面堂邸のマップを大公開するっちゃ。よーく見て、トラップをかわしながら進むっちゃよ♥」

▼「面堂家管制室。すべての悪だくみはここから命令されるっちゃ！」

▼「うじゃうじゃと集まりおって、これだけの人数が参加しとるのか！」

▲「ここに出たらアウトだっちゃ。ダーリン、今日はあきらめるっちゃ！」

面堂邸御庭之図

START

「面堂邸御庭之図・傾向と対策」

❶言うにおよばぬスタート地点。すべてはここから始まる

❷受付。レーダーおよびタコを手に入れるため、最低２度は行かねばならん

❸電話。ゲーム進行に直接影響せんが、了子ちゃんからのメッセージが♡

❹おとし穴のあと。オレはこんな単純なワナにひっかかりはせんぞ！

❺ケーキののったテーブル。このケーキは、あとで有効に使うのだ

❻ベルトコンベア・その１。ここに来ると、面堂邸の外へ出てゲームオーバー！

❼宝箱の反応がある……くそーっ、なんにも入っとらん！

❽ベルトコンベア・その２。スタートに戻るのにてっとり早いポイントだっちゃ！

❾チェックポイント。25の地下で手に入れたカードは、ここで使うっちゃよ

❿地雷地帯。一歩踏みこめば「ちゅどーん！」だっちゃ！

⓫宝箱があるけど、カラッポだっちゃ。——ダーリン、何あさましくのぞきこんでるっちゃ！

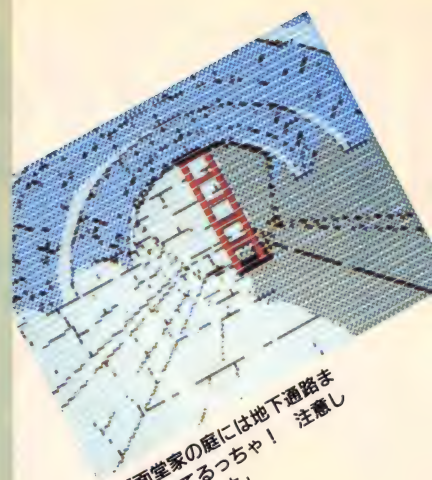
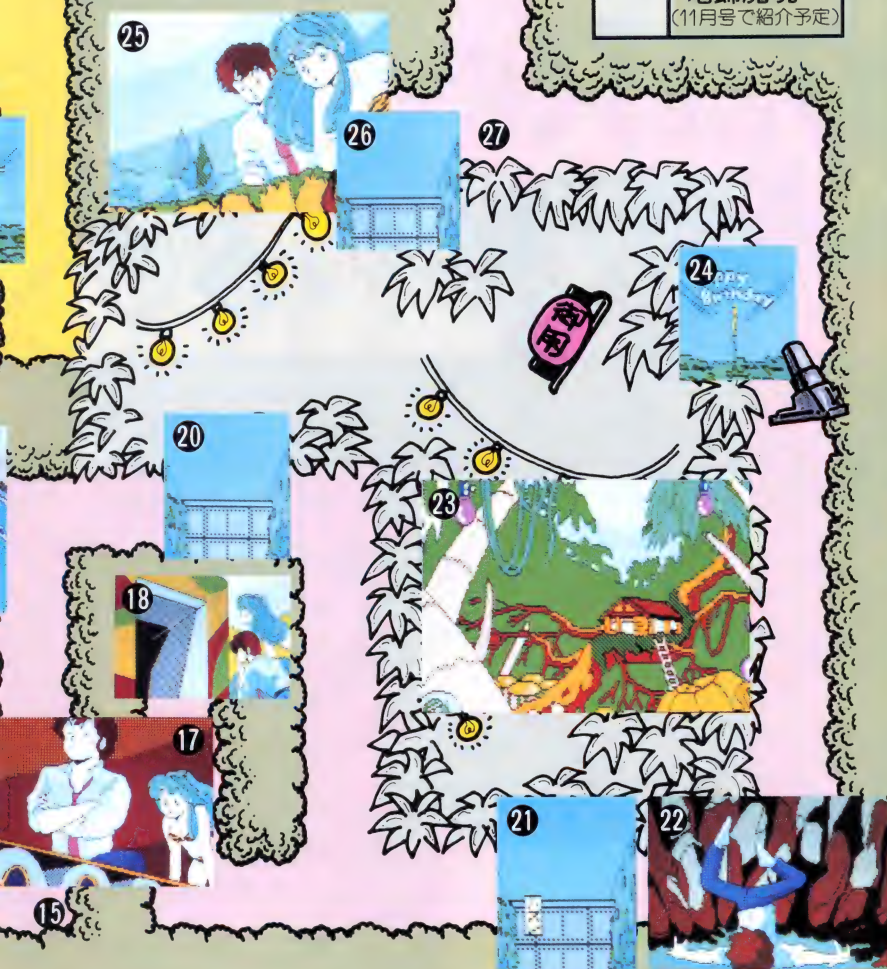
⓬竜之介のおじさんが道をふさいでるっちゃ。でも、海を思いださせるモノを見せれば……

⓭「くらいよー、せまいよー」の花火が上がる大砲・その１。きっと了子の趣味だっちゃね

⓮鉄柵。カギがかかってるっちゃ。竜之介にもらったのを使ってみるっちゃ！

 イラスト／渡辺天留子

GOAL

マップエリアの区分	
	第1エリア（8月号で紹介）
	第2エリア（9・10月号で紹介）
	第3エリア（11月号で紹介予定）
	電飾魔境（11月号で紹介予定）

▲「面堂家の庭には地下通路まで掘られてるっちゃ！ 注意して歩くっちゃよ」

▼「電飾魔境の実況は、来月までおあずけだっちゃ」

▲「ダーリンめった打ちの図。家でおとなしく寝てるっちゃ」

これはその一部でしかないッ!

⑮ランプの入った宝箱がある。ちゃんと「取る」のを忘れちゃいかんぞ
⑯地下通路への入口・その1。18、25の出口に通じているのだ
⑰ベルトコンベア・その3。ここは27に通じるワープポイントである
⑱地下通路への入口・その2。16、25のそれぞれに通じている
⑲最重要ポイントことタコ噴水。まずはピラニアの処理をどうにかせねば……
⑳α作戦のあとに出現する鉄のカベ。くっそー、これぱっかりはどうにもならん！
㉑また鉄のカベ。しかし、こっちはワキのボタンで引っこんでしまう
㉒で、その先に進むと、こうなってしまうワケだ。にべもなくゲームオーバー
㉓電飾魔境……は、来月紹介ということになってるっちゃ。だから今回はパス
㉔大砲・その2。了子ちゃーん、ぼくのメッセージ受けとめてくれたかーい!?
㉕地下通路への入口・その3。16、18に通じてるっちゃ。だけど……
㉖その前に、この鉄のカベを引っこめなくてはならない。さて、どのヒモを引けばいいのだ？
㉗ワープ出現ポイントだっちゃ。17のベルトコンベアにのれば、ここに出るっちゃ

◇

以上、我々のアドバイスを役に立ててくれ！

●工画堂スタジオ　☎03-353-7724　●PC8801mkII・SRシリーズ／8800円

PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2

Vol.3

編集部にもチラホラと「人工惑星基地を爆破したよ！」っていう読者からのお便りが届いてるけど、みんなはどこまで進んだかな？　こちらは、あいかわらずのマイペースでお送りする『サイキックウォー』三回目だけど、闘志だけはだれにも負けないからなっ！

イバニーズ星のゲートの奥にはいろんな秘密が隠されている

我らがパーティは苦労を重ね、ついにイバニース星のゲートを通り抜けることに成功した!!（前号参照）

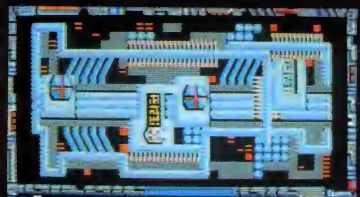
そこで我々が見つけたものは、『LABO』だったんだ。『LABO』といえば、アンドロイドのサミアちゃんの装着するアイテムを開発するところ。ここでは、『チアーB』ことマップセレクターが手に入るんだぞ。

マップセレクターとはその名のとおり、いまいる場所のマップを選んでくれる装置のことで（もちろんそこのマップをもっていればの話ね）、ポイントセンサーを組み合わせれば、いま自分がどこにいるのかが一目瞭然という、ものすごーく便利なアイテムなのだ。よかったねェ、サミア！

そして、おなじみの『BIGストック』。あいかわらず、どうやって開けたらいいのか悩むところだ。うまく開けられればいいけど、失敗したらシャッターが閉まってどうしようもなくなっちゃうからね。一度閉まったシャッターを開けるには、いったんほかの星へ行って戻ってくればOK。開ける前にセーブしておくのもテだぞ！

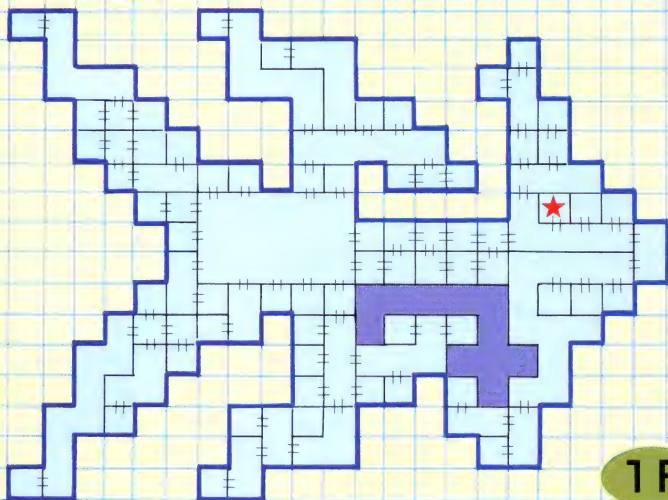
まあ、そんなこんなで手にいれたアイテムが『マップPY』。あれっ？　どこかで聞いた覚えがあるような……。そうだ、ラムサのこっとう屋が欲しがっていたんだっけ。イバニース星を踏破したら行ってみよーっと。

さて、さらに奥を調べていくと『プリズン』という部屋があった。中には、

▲サミアの3つめのパーツ『チアーB』が手に入ったぞ。リペアルームにもって行こうっと

▲これが『マップPY』。マップとはいえ、もっていてもあんまり意味がないみたい……

マユのような白いカプセルが……。強力な磁場か何かで固定されているようだ。「プリズンは牢屋のことだから、きっと仲間が捕まっているにちがいないっ！」そう思った我々が助けだしたのは、案の定仲間の『ホアイウッド』。

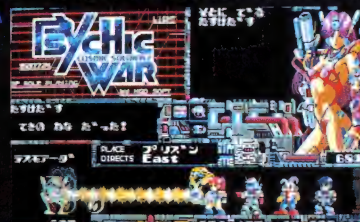
さっそくパーティに入ってもらい、超能力を調べてみると、『エンパス』と『ハイパー』をもっていた。この『エンパス』を使うと体力が MAX まで回復するから『Yontry』を使わずにすむんだよね。ただし、サイキックパワーは回復しないから注意しよう！

ところで、『ホアイウッド』を助けたあと、この部屋にまたまたマユが……「まだ仲間がいるのか」と思いきや、

このマユ状の物体の正体は？

これがなんと敵のワナ！なんとか倒せたものの、敵の先制攻撃でダメージを受けてしまい、まいったぜ。

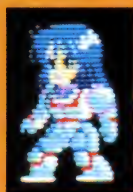
やれやれ、とかいいながら探索を続ける我らがパーティ。今度は『DEFシステム』って部屋を見つけたぞ。なんかよくわかんないけど壊しちゃえっ！ところが、これがなんとアルテック星の迎撃衛星のコントローラーだった。いままで迎撃衛星のおかげで行けなかったアルテック星だけど、これからは自由に行き来できそうだぞ。

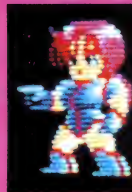
▲アルテック星の迎撃衛星をコントロールしている『DEFシステム』も、もはや役立たず

▲ホアイウッドを助けだし、パーティに加えたところ。あれ？まだ仲間が捕まってるのかな？

▲助けてみたら、これがなんと敵のワナ！『テスモアーダ』が攻撃してきたぞっ！

もう、この迎撃衛星は出てこない。ざまーみろっ!!

味方のサイキックかもつ能力は…

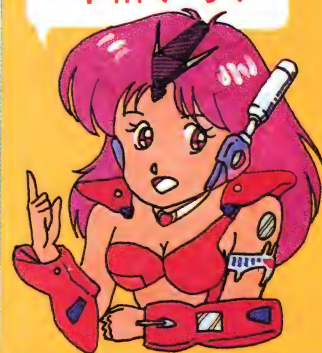
いままでに9種族の味方のサイキック戦士に出会った。ここではその中で、はじめから超能力をもっている7種族をリストアップしてみたゾ！

ミントン［ラムサ］
● シールド
見かけのわりに、なかなか強力な戦士。「シールド」の能力は必要不可欠

シュロス［ラムサ］
● シールド
ミントンともども序盤戦では心強い仲間だ。ミントンより体力は劣る

パムス［イバニース］
● サクション
かわいい女の子の種族。『サクション』はいまいち実用的じゃないかな？

ウッチャム［オーバーハイム］
● デュプラスト
前作から引き続いての登場。彼女なくしてこのゲームは終えられない

ホアイウッド［イバニース］
● エンパス ハイパー
多くの者は『エンパス』しかもっていない。両方もっているのはまれ

ドゴロフス［フォステックス］
● ハイパー サクション
『ハイパー』をもつ種族。ウルトラセブンのエレキングを思いださせる姿が♡

ディクト［フォステックス］
● ブレトメモリー ブレトリフト
ロボットのような外観は戦闘で受けたケガを守るための外装のせいです

アルテック星への航路はつながった。いざ殴りこみだぁ～っ！おっと、その前に…

さあ、いよいよアルテック星だ。でもその前にやっておくことがあったよね。そう、リペアルームで『チアーB』をセットしてもらうことと、それから『マップPY』をこっとう屋にもっていくことだ。

ラムサにプレトリフトして（バイオルームの前でプレトメモリーしてあるのだ。こうしておけば、すぐに治療できるでしょ？）、まずリペアルームへ。セットしてもらった『チアーB』をさっそく使ってみよう。おおっ、マップが出たぞ！　なかなか便利じゃないか。操作もカンタン、こいつは星を移るたびに利用してやるのがカシコイ方法だね。

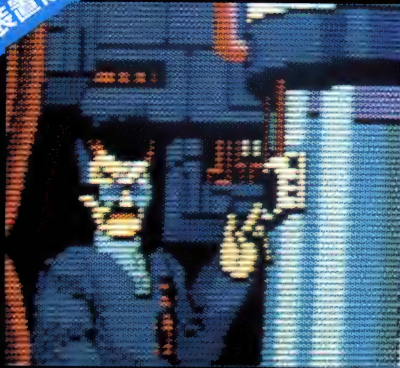
続いて、「マップPYを手に入れてくれれば、ええことお教えしまっせ」といっていたこっとう屋に行ってみよう。中に入ると、いきなり「おっマップPYをもってるようでんな。それくれまへんか？」だって！　目ざといなァ～。ま、こっちもそのつもりで来たんだからいいけどね。

そこでマップをプレゼントすると、「えらい すんまへんなァ。じつは奥に帝国軍の転送装置があるんですわ。どないしまっか？」だって！なんとこんなところに転送装置が隠されてたんだ。さっそく使おうとしたんだけど、そこにこっとう屋の冷たい一言。「Eパックがないと転送装置は動きまへん！」当然のごとく『Eパック』なんてもってない我々は、すごすごと店を後にするしかないのであった。くやしいけど、気を取り直して当初の目的どおりアルテック星に向かうことにするか。

う～ん。さすがに迎撃衛星を備えていた星だけあって、敵が強い。この星では下っぱなんだろう『ブグフリジ』や『DOS-51』（ドスコイって読むのかなァ？）にさえ、あやうくやられちゃうところだ。そんなワケで、アルテック星の探索はおっかなびっくりなのであった。

さて、この星もドアが多くて大変だ。でも、それ以上にエレベーターがいままでの星と比べものにならないぐらい多い。敵から得た情報によると、この基地は10階以上あるらしいってんだからもうほとんど迷路だよね。

アルテックCAST

DOS-51
ズボイボ
ブグフリジ
テスチモーナ

▲これが『KARMUCH』だ。あいかわらず変なカッコしてるなー。缶ジュースじゃないって！

今月のバイオビースト

2匹めのドジョウ……じゃない、バイオビーストはこいつだっ！倒しかたは前のと同じね

ルゴローネ

▼これが転送装置を作動させるのに必要な『Eパック』。使い捨てタイプなので注意してね

おっ、『KARMUCH』を見～っけ！ べつに道に落ちてたわけじゃないぞ。カートリッジ関係はみんな『BIGストック』に入ってるんだ（ちなみに金庫の開けかたはみんな同じね)。これをセットすると、ターボガンは『フリーズドライガン』になるからね。

再び歩きまわっていると、またしても転送装置を見つけた。でも『Eパック』を見つけないことにはね。いったいどこにあるんだろ？ この基地にあるんだとは思うけど……。

ジャーン!! バイオビースト『ルゴローネ』の登場だ。『フリーズドライガン』をくらえ～っ！ うーん、水色の光輝が美しい……あれ？ 全然効いてないぞ。あーあ、またもや全滅。なんのことはない、『ルゴローネ』には今までどおりの火炎放射器でよかったんだ。あらためてヤツを倒して先に進み、ついに『Eパック』を発見！ さっそくさっきの転送装置を動かしてみたら、転送された先はなんとラムサ。えーっ、ラムサならプレトリフトでカンタンに戻れるのにィ。おまけに『Eパック』もなくなっちゃったし、なんとなーく損した気分。

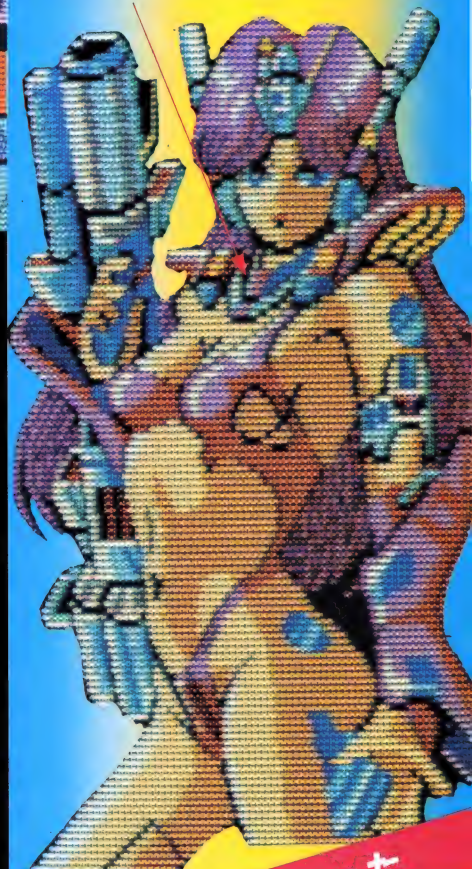
再びアルテック星へ。と、またしてもゲートにぶちあたった。今度は網膜パターンを読み取るというスグレモノで、我らがパーティも立ち往生。ちえっ、今月は残念ながらここまでだ。来月はきっと通り抜けてやるからなっ!!

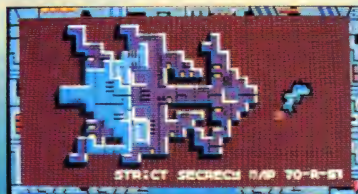
▲またしてもゲート！ 網膜パターンの照合だなんて、なんて厳重なんだろう！

PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2

『チアーB』とは、マップセレクターの機能をもつ首飾りのこと。マップはあるよね？

装備が全部そろった
サミアよっ♡

今月のQ&A

東京都／ウッチャムくん

Q:フォステックス星でマップを見たんですけど、なぜか現在位置がマップからはみだして表示されちゃうんです。どうしてですか？

A:基地のマップはいずれも空撮写真になっているんだ（小学校のときなんかにやらなかった？ 校庭に人文字を作って、それを空から飛行機で撮るヤツ)。だから建物の地上の部分は写っているけど、地下の部分は当然見えない。フォステックス星は地上3階、地下4階の基地だから、場所によっては左の写真のようにマップからはみ出ちゃうこともあるんだね。べつにバグってるわけじゃないから安心しよう！

（回答・ウォルフ中村）

ピンポ～ン！ 東京都の西島光利くん、『サイキックウォー』のくわしいレポートをどうもありがとう。マップや攻略法までバッチリ書いてあってホント感心。情報部のポイントはずんでおいたからね。みんなもドンドン情報送ってくれよな～っ！

質問やイラストも大歓迎、『サイキックウォー』係までお便りよろしく頼むぜっ!!

HOW TO WIN

●エニックス ☎03-366-4345 ●7800円 PC8801シリーズ

GANDHARA VOL.5

暑いなんていってももう9月。これからは夜が長くなりゲームにはもってこいの季節だね。夏の暑さで挫せつした全国のシッタール諸君よ！ コンプティークはもう修羅界までできた。まだ間に合う！ 剣をとり再び冒険へ向かおう

天上界へはどう行くか？ それが問題だ

▲病気で隔離されている邪神。エイズかな？

誰に聞いても分からない祈りの言葉

修羅界を終わらせるのは、他の界と比べてもそう難しくはないと思う。でも、そこから次の天上界へ行くためには、ちょっとした謎を解かなければならないことがわかった。そこで、いつもの世界説明の前に、そのへんについての体験を聞いてちょ。きっとこのへんで止まっている人もいるだろうからヒントにしてね。

話は修羅界のストーパーを元にもどしたところから始まる。これでホッと安心して、いつもの通り如来洞、不動の寺と順番にまわっていくと、あるところで写真のような病気の邪神と出会うんだ。うん？ 病気だってことはあれだなと思い、あるアイテムをわたすと、2冊目の書物をもらうことができる。でもこれは自分じゃ読めない。そこで前の書物の時を思い出して、人間界にいる学者に会うことにした。久々の人間界。平和が続いてみんながのんびりと歩いている。ちなみに彼らに聞いてみても「学者に会ったかい？」とか言ってるぞ。うん、やっぱり私は正しい、とか思いながら、学者を訪ねてトコトコ。この時は、これできっと天上界へ行くことができると単純に思っていたんだけどね。で、彼によると確かこの書物には、天上界への行き方が書いてあったんだけど、なんかその時にお祈りする仏の言葉が必要で、それは彼にもわからないとか。げっ、そんなのあったかな？ ウーン、と頭をかかえてしまったのだ。

悩んでも逆立ちしても思い出せないので、ここはやけっぱち、天上界へ通じている「須弥(しゅみ)の塔」へ当たってくだ

▲人間界にある天上界への入口

▲もらった書物は自分では読めないのだ

▲そうそう「カ・ル・ラ」が怪しいんだけど……

修羅界・天上界の邪神

霧天王

風神

▼風神はやっかいな邪神だ。竜巻を吹きかけてくる

摩利支天

竜王

▲天上界の竜王だ。火を吹いてくるぞ

魔図羅伽王

▲タイミングよく攻撃しよう

深沙大将

？

▲霧天王は色によって強さが違うから、気をゆるめずに

▲こいつは突然現れる

▲強いぞ、こいつは

▲こいつも地中からにょきっと出る

けろ。でも、中に入ってみても「下に降りる」コマンドしか出てこない。これじゃだめだと思い、今度は長老に会いに行くことにした。きっと彼なら知っているだろうと思ったんだ。人間界をほぼ横断して行く。途中で何人もの人に話しかけてみたんだけれど、祈りの言葉に関係ありそうな答えはあまり返ってこなかった。これはまだ分かっていないナゾだ。さっそくメモメモ。

長老に会うといろいろねぎらいの言葉をかけてくれ、餓鬼界で見つけた羽衣の話をしてくれた。そういえば見つけてからここには来てなかったな。でも彼でも祈りの言葉は知らないみたい。あー、困った、壁につきあたってしまったなあ、とこの時は暗くなったね。

それからは、祈りの言葉＝仏の言葉ということだから、如来洞、不動の寺と次々と訪ねてまわるシッタールであったが、それでもわからない。そのうち、ここまできたらめんどうなんて言葉はわが辞書にないとばかりに、地獄界の如来洞、不動の寺、そして、餓鬼界の如来洞、不動の寺まで足を棒にして歩き回ったんだけど、よく考えたらこれはダメだ。

なぜっていうと、今までのパターンから如来洞では位を授かり、不動の寺は剣とヨロイのパワーアップをしてもらうと決まっていた。というより、それ以上のことはなかったよね。ということは如来洞、不動の寺には、ゲームのデザイン思想から、それ以上の役割を与えてはいないとみていいんだよね。そうなるとそれ以外の神様に会わないとダメなんじゃないかな、ということに気がついたのだ。そんなとこあったっけ？　というと、ちゃんとあるんですよね、これが。今までマップを調べてみたら一発で発見。「カルラ」のこともよくわかったよ。

さてと、ヒントはここまでであとは邪神の話をちょこっと。

修羅界にもへんてこな邪神はゾロゾロいるんだけれど、特に気をつけたいのは竜巻を吹いて攻撃してくる風神や、法力みたいなものを飛ばしてくる摩利支天、そしてやたら変身する霧天王なんていうやつらだ。特に霧天王は変身中は折伏（やっつけることですよ）できないし、祈り始めると自分の周りに変な輪を作り、さわるとＨＰが減るから注意しようね。

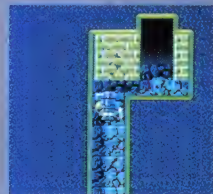
あと、修羅界の大ボスは、はっきり言って強い。でも、ボスにも弱点はある。法力で動きを止めて、剣であちこちつついてみると、音が違うところがあるはずだ。そこを集中的に攻撃してみよう。

▲べつにナンパしているわけじゃないんだよ

▲長老はヒントを教えてくれる

▲ダンジョンへ入る前にはセーブをしておこう

▲地下通路にはたいした邪神はいないけど、１本道だからひたすら行くしかない

▼修羅界には地下通路があって、少しは安全に通行できるようになっている

邪神うじゃうじゃ、石がぴゅんぴゅんの修羅界なのだ！

おまたせワールドツアーの始まりだい！

修羅界の旅は畜生塔から始まる。もちろんここは、名前の通り畜生界との出入口になっているだけ。最初はあまり邪神を相手にしないで、先へ進もうね。もうわかっていると思うけど、菩提樹を見つけるまでは、ムダなＨＰを消耗するとしようもないからね。

ここを離れ、とにかく上へ上へとまずは行ってみよう。しばらくはなにもないけど、歩いているうちに少しひらけたところに出るはずだ。そうここが「他心平」だ。ここに橋があるはずだから、これを渡ってさらに行くと、「法力洞」というところを見つけられる。ここは法力パワーを売っている店だ。法力はこれからバカバカ使うから、満タンにしてもらおうか。はっきり言って金（ＢＥＡＤＳ）は余っているはずだ、ケチケチしないのだ。

さて、お次はまたまた橋を渡って他心平にもどり、今度は右に行ってみる。細い道にそって行くと、途中にひっこんだところがあって、ここで洞窟を発見。実はここが「如来洞」なのだが、入っても××××と真っ暗闇。どうなってんの？　ま、いいか。さらに歩いて行くと「日洞」というのがあるけど、これはあとで説明するね。ここをずーっと行くとありやんした、うれＰの菩提樹だ。ここでＨＰを回復してひと休み。だいたいここで第１回のセーブだね。本当は、この先の「輪廻の迷路」というところを抜けていくと、かの有名なストーパーがあるんだけれど、今行ってもしようがないから、場所だけ覚えておこうね。

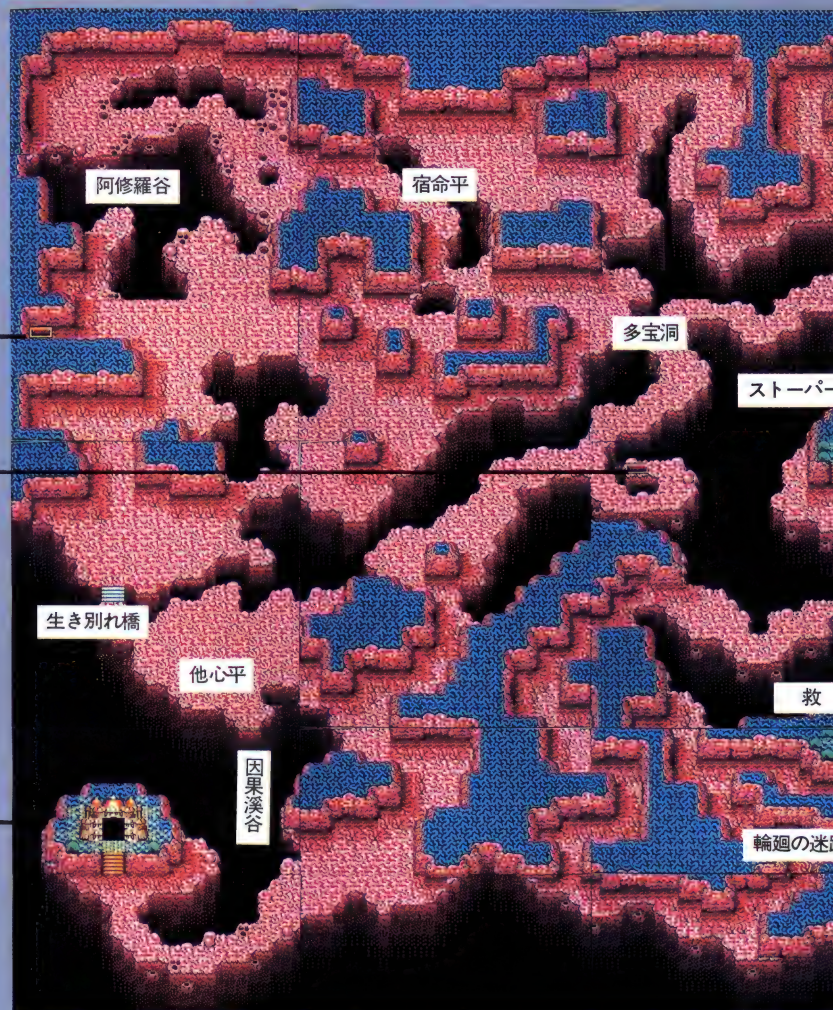
それじゃ、さっきの日洞までもどって入ってみようか。ダンジョンみたいだけど、ここはいわば通路になってい

▼ここまできたら法力は満タンにしておこう

▼初めは入ってもなにも出てこないんだけど…

▼畜生界へ通じている。まずはこの回りを冒険

修羅界

修羅界は1本道が多いんだ。そのうえ菩提樹は1本、邪神もめちゃんこ強いときているから、迷うとひどい目にあうぞ。地下通路なんかをうまく利用するのがコツ。

▲ストーパーを納める前にハイポーズ、カシャ

▲納めたらこの修羅界ももう平和

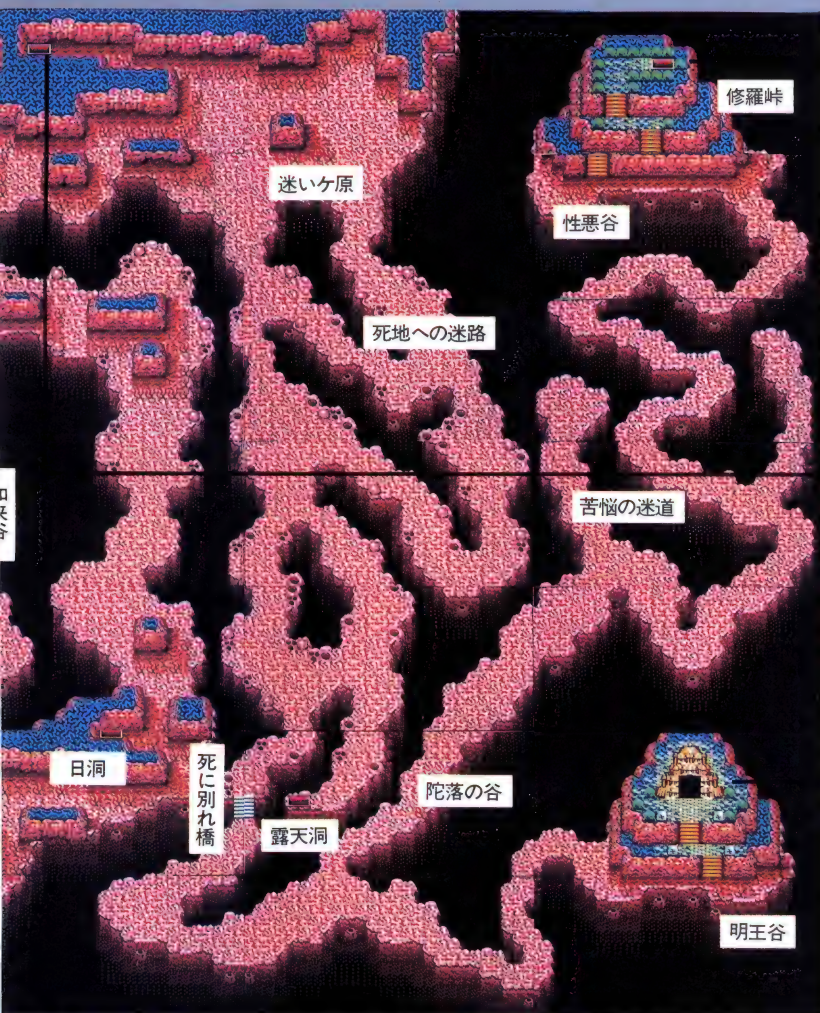
▼さっきの如来洞へ入ると、なんと如来様が出てくるのだ。とうとう如来位をもらえたのだ

て、上の方にある「月洞」とつながっているのだ。ここはこれから何十回もお世話になるところだからよく覚えておこうね。月洞を出たら「迷いケ原」を通ってひたすら下へと降りていく。このへんがなかなかきつい。あまり無理しないでＨＰが減ってきたらすぐにもどるとしよう。とにかく先は長いのだ、あせらないで。このあたりには、「霧天洞」というのがあるんだけど、ここも今入ってもドアが閉まっている。なにかしないと開かないのだ。「死に別れ橋」というぶっそうな橋を渡ってまだまだ行くと、道は２つに分かれて、

右に行くと「不動の寺」へ、上へ行くと「無明洞」、つまりダンジョンへたどりつく。

まあ、不動の寺の方はいいとして、無明洞に続く道の方は難行苦行の道になっているのをチェックしてほしい。ここに来るまででけっこうＨＰを消耗していると思うけど、これから先は１本道。邪神がずらっと並んでるは、石みたいのが飛んでくるわと、さらにボロボロになる。もちろんそれからダンジョンに入ってＨＰが低下する。だからレベルをあげてからアタックしようぜ！

修羅峠
迷いケ原
性悪谷
死地への迷路
苦悩の迷道
日洞
死に別れ橋
露天洞
陀落の谷
明王谷

無明洞

▼そうだ、ここが恐怖のダンジョンなのだ

月洞

▼地下通路の出入口の一つ。便利だね

不動の寺

▼ここで宝剣と宝甲をレベルアップし次の界へ

♥突然ですが、連載HOW TO Win『ディーヴァ』を今月はマンガでやっちゃいました。

DAIVA 番外編 How To Win

●T&E ☎052-773-7770
PC-8801シリーズ・X1シリーズ・FM77AV・MSX2／各7800円／MSX／6800円

熱血投稿ハガキ漫画だす、ホエホエ！

デイヴの小部屋 デイヴ菅原は、最近アクションゲームにコッている。夏の暑さにやられたのか、「これからは、アクションのデイブになるゾォー」などといっている。なお、編集部内では「デイヴに子どもがいるそーだ」とか、「シークレットブーツをはいてるそーだ」といったウワサがみだれ飛んでいる。

来月からは、またいつものハチャメチャ連載に戻りますのでヨロシクといいたいけど……？

これが問題ハガキの実物だ!!

デイヴのバカヤロー

プラネットがけしたついても しょうかいしてください。

〒582
大阪府柏原市

猪西

102-

東京都千代田区
九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク
「ディーヴァ」係

▶板キレに切手を貼ってきた、大阪の猪西クン、思わずデェーイと叫んだゾ

▼これもスゴイ。群馬の飯島クン、ゴクローサン

さて来月の『ディーヴァ』は…？

来月はすっごいゾ！ なんてったって、ストーリー2〝ドゥルガーの記憶〟へおじゃましちゃうのだゾ（おまえが行くと、ほんとにじゃまなんだョ）。前回のＭＳＸでの活躍を聞いた〝ア・ミターバ〟が、ぜひ来てくださいというのだ（よくいうョ）。あいつもしょうがないなァ、ハッハッハッハ！

話は変わるが、全国のディーヴァファンのみんな、た～くさんのハガキありがとう。私はヒジョ～にウレシイ。なんと、このデイヴのバカヤロの係には、『ディーヴァ』の連載始まって以来最高の数が来たのだ。これからもユニークなハガキ待っているゾ（ちゃんと感想も書くんだョ）。

今回ハガキを紹介した人には、プレゼント送るから楽しみにね♡

How To Win

●データウエスト ☎06-968-1236 PC8801SRシリーズ（VAには非対応）・FM7シリーズ・X1シリーズ／各6800円

怪獣大戦争 T.D.F.

第1戦・怪獣軍団現る

ドクター・スルー登場!!

ビギナーのためのシミュレーション入門編——そういってもまちがいはないだろう。データウエストから新登場の「T.D.F.」は、シミュレーションゲームの世界に、「怪獣狩り」という新機軸をもちこんだ、ニュータイプだ。スリリングな展開に加えて、シンプルなオペレーション——さあ、今日からキミはT.D.F.長官だ。ドクター・スルーの野望を打ち砕け!!

東京、丸の内——。某長期信用銀行の地下深くにT.D.F.の司令部がある。T.D.F.とは、近年各地で報告される怪獣災害に備えるために結成された科学戦部隊のことである。

その規模は東京本部のほか、ニューヨーク、リオデジャネイロなど、世界数十カ国におよび、不測の事態に備えた濃密なネットワーク網を形成している。

T.D.F.長官、法水（のりみず）林太郎は司令室のコンソール画面を前に浮かない表情をしていた。ここ数日、世界各地で急激な地殻変動が起こっている。初めのうち、それは、大規模な地震の前ぶれとも思えたが、地層解析のエキスパート・システムを搭載したスーパーコンピュータ「桜I型」は否定的な解答をくだした。

とすれば何か？　法水が音声入力器に手を伸ばしかけたとき、けたたましい警告音（ブザー）が司令室に鳴り響いた。ディスプレイに〝侵入〟の2文字が点滅（ブリンク）した⁉　と、司令室の作戦画面に青ざめた男の顔がアップされた。

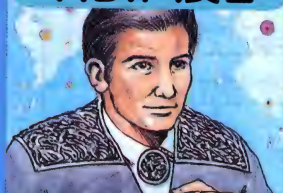
「T.D.F.の諸君ご機嫌いかがかな？私の名はスルー。超生命体の創造者にして、神聖なる地上の破壊者」

スルーとなのる男は、一瞬のうちに画面から消え、代わりに現れたのは、これまでに見たこともない、異形の超生命体だった。怪獣——。確かにそう呼んでもまちがいはない。が、それはドクター・スルーが生物兵器として開発した人工的な人類抹殺機械（アンチヒューマンマシン）であった。

スルーの哄笑が響く。

「わが息子たちは原子炉へ向かっている。人類は放射能によって滅びるのだ」

スルーの地球破壊を許すな

T.D.F.長官

法水林太郎博士

世界でも数少ない対怪獣科学戦の権威として、T.D.F.実戦部隊の指揮を務める。大胆な推理と行動力が信条の、若手科学者のホープ的存在。

VS

悪の科学者

ドクター・スルー

かつては高名なバイオテクノロジストだったが、数年前に消息を断った。博士がなぜ人類抹殺を決意するようになったか、謎はあまりにも多い。

イラスト／森コギト

怪獣軍団、九州に現る！

ドクター・スルーの怪獣たちは、やがて全世界を恐怖のどん底に陥れた。

この恐るべき人類抹殺機械は、各地でT. D. F. と接触、激しい戦いが展開されたが、法水にはひとつ気がかりなことがあった。確かにT. D. F.は怪獣たちに、ただひとつとして原子炉の破壊を許してはいない。だが、これまでの攻撃は、スルーの超生物兵器の能力からすればあまりにも手ぬる過ぎる。

法水は敵の本来の攻撃ポイントを推理し、予測しようとしていた。「桜I型」がシミュレーションに基づく各施設の被害予測をコンソール画面に映しだす。

「そうか、これまでの攻撃はT. D. F. 戦力を分散させるためのオトリだったのだ！　敵の目標はここだ！」

彼の目は九州熊本、現在では東洋一の規模を誇る、熊本市近郊の原子力施設に注がれていた。法水の命令一下、日本地区のT. D. F. 主力は続々と列島を南下した。

が、全軍の集結より先に、ドクター・スルーは先手をとった。多数のグランジェラス、マジェラス、アンジェラスが突如として熊本に出現、T. D. F. 司令部のひとつが破壊された。スルーとの対決が迫る……。

原子炉	● マップには原子炉が3カ所点在する。味方の不意をつく怪獣の動きに惑わされず、もよりの基地から部隊を派遣し、守り抜け！
T.D.F.基地	● 基地はすべての部隊の生産拠点であり、補給拠点だ。原子炉から遠い位置にある基地には高速な航空ユニットを配備しよう
核燃料貯蔵庫	● 原子炉の位置が基地から離れているなど、守り抜くことが困難な場合、核燃料を貯蔵庫へ移送できる。ただし輸送は慎重に！

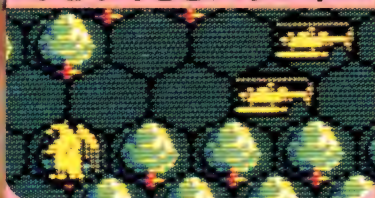
敵、原子炉に接近！　攻撃ヘリの猛攻を見よ

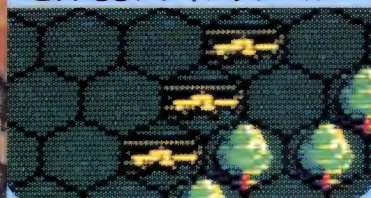
突然、怪獣が出現！　完璧な奇襲だった

T.D.F.航空ユニット

F29スーパーホーク

T.D.F.の主力戦闘攻撃機。高速性と強力な短距離追跡ミサイルにより、戦闘の花形ともいえるが、欠点は搭載武装容量が貧弱なこと。なお、クリーン爆弾の装備が可能。

AH-103バウンド

搭載武装容量の大きさにより、隊員にもっとも頼りにされる攻撃ヘリ。地上、海上と、あらゆる戦場で使用されるために、つねに最大の被害をこうむる。

SH-99フライングシーカー

攻撃力はやや劣るが、対潜用ブイソナーを装備し、海上での索敵には欠かせない対潜ヘリ。この部隊はとくに選抜されたエリート部隊であるために、士気が高い。

激戦！ 法水勝利する

F29スーパーホークの機上の人となった法水の耳に、スルーからのメッセージが届けられた。

「法水君、人類は自らの劣性遺伝子によって滅びるようにプログラムされているのだ。私は人類にとって替わる、完璧な有機体を創造すべき使命を神より与えられた者。神の意志を代弁する私に逆らうことはやめたまえ」

法水はスルーの言葉を無視しようとした。スルーはバイオの暗黒面に魂を売り渡した人類のユダなのだ。

熊本では T. D. F. の全力を結集しての一大決戦が開始されていた。原子炉を求めて進攻するグランジェラスを迎え撃つのは、91式甲型戦車を中核とする T. D. F. 地上軍の精鋭だ。ラング自走砲、エスカルゴ対地ミサイルの援護を受け、比較的抵抗力の弱い、この第1成長段階の怪獣を包囲、撃滅していった。また、航空部隊は主として海中に潜む敵に攻撃を加えている。

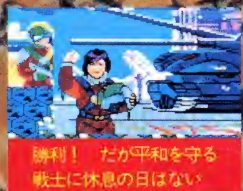
多数の犠牲を出しながらも、戦いは T. D. F. の勝利で幕を閉じようとしていた。だが、最後の敵ニグラスを葬ったとき、部隊の戦力は激減していた。

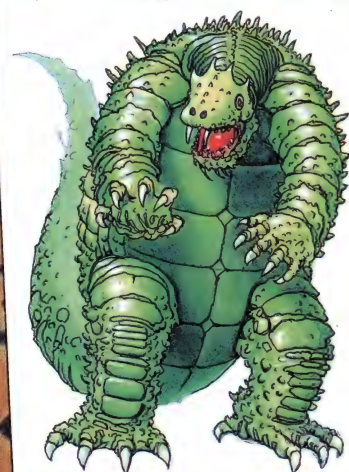
スルーとのこれからの戦いを思うと、法水は素直に味方の勝利を喜ぶことができなかった。おりしも遙か上空から、スルーの声が響きわたった。

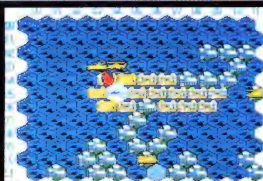
「まずはおめでとう、滅びゆく戦士諸君。今回は思ったよりキミたちの用意が整っていたようだ。だが次はどうかな。再会を楽しみにしているよ、フハハハハ」

怪獣1匹撃破！ 隊員たちの顔に久々の笑みが

最後の敵ニグラスは、史上最強の超生物兵器だ！

勝利！ だが平和を守る戦士に休息の日はない

怪獣紳士録 1 グランジェラス

変態能力を身につけたドクター・スルーの超生物兵器。この生物自体はさほどの脅威ではないが、核燃料をエネルギー源として成長を繰り返し、ついには増殖能力をもつ最強の怪獣へと変貌をとげる。体長65m、体重1万3千tは、スルーの怪獣ではもっとも小型だ。

ここが作戦ポイントだ

索　敵

海中に潜んで増殖を続ける最強の敵ニグラスを捕捉するためには、対潜部隊の使用が不可欠。現在 T. D. F. では2種類の対潜部隊が活躍している。駆逐艦白雲I型は長期に渡る索敵行動に適し、ヘリ部隊への燃料補給能力も有している。また対潜ヘリによる索敵もこまめに行おう。

原子炉

原子炉の防衛が、 T. D. F. の最大の任務だ。怪獣によって破壊されると周囲に汚染地域が広がり、地上部隊は進入不可となる。また放射能を吸収して、怪獣の成長が促進されるので、破壊された原子炉は、イエロー・シール隊によってすみやかに密閉を行おう。No more nuclear !

クリーン爆弾

放射能汚染地域にクリーン爆弾を投下することにより、一時的に放射能を除去することができる。イエロー・シール隊を原子炉の核へ近づけるためにはクリーン爆弾によって道を開けることが必要となる。現在、装備可能な部隊は、F29スーパーホークのみであるので要注意。

今回の戦いは早々に敵の動きを察知できたので、比較的楽に戦えました。とはいっても、相手は悪の天才スルー博士、油断はできません(法水談)。

ロードス島戦記II

Record of Lodoss War II

D&D®誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕

episode V　ブルー・ドラゴンの島

暗黒皇帝の遺臣と名乗る謎の戦士の捕虜となった勇者たちは、海賊船の漕ぎ手として、竜の棲む島へと向かった。はたして彼らの大逆転は可能なのか!?

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の実際のプレイを、そっくり誌上再現する大好評連載「D&D® 誌上ライブ」、いよいよ佳境の第5回。イッキに読むべし!!

敵の正体明らかとなり、冒険者たちは竜の島へ

DM　さーて、続きだ、続きだ。
オルソン　ケッ、オレたちは捕まっているから、とてもそんな元気はないや。
マール　だめだよ。そんなときだからこそ、明るく強くならなけりゃ。そりゃ、ハイホー、ハイホー♪
フォース　それ、ドワーフの歌ですよ。
マール　う、ぐっ…、ハーフリング、ハーフリング、ヤホー、ヤホー♪
セシル　ああ、うるさい！　歌を歌っても、この苦境から脱出することはできないぞ。
シーリス　でも脱出しようったって、いまは海の上でしょ、これじゃ、どうしようもないわね。それにわたしたちはセシルさんとちがって、鎖につながれ、船の漕ぎ手をさせられているような状態なんだから。
フォース　ホント美人は得だなあ。
セシル　美人だと（怒）。
シーリス　嫌味な人ね。
フォース　ああ、ふたりから同時に嫌われてしまったぁ。こ、これではレイストリンじゃないか。
DM　腐っているという点では一緒だけれど。でも、いまは“ドラゴンランス戦記”の話しはおいといて、と。キミたちは捕まって自由のきかない身なんだけど、敵の冒険者たちのことを、いろいろ知ることができた。まず、ロードス島制覇の野望に燃える敵のリーダー。名前をアシュラムといい、マーモの元近衛隊士だったようだ。そして、スーツ・アーマーを着た男はジャラン、アシュラムとちがって邪悪このうえない性格のもち主で、セシルや、シーリス、それにフォースをいらだたしそうに見ている。美しいものがオレは嫌いでな――と、ボソリとアシュラムにつぶやいたのが、印象的だ。あと、ふたりの戦士の名前が、ギルラムとラーカス。いかにも力自慢の傭兵あがりという感じで、武器はバトル・アックスとグレート・ソードだ。もっとも、ギルラムはバトル・アックスを片手でもっているんだけれどね。僧侶の名がホッブで、こいつはシャリーと同じ戦の神の信者のようだ。キミたちの命を奪う必要はないと盛んに口にしていたのは、アシュラムとこのホッブだ。そして、無気味なローブを脱ごうとしない魔法使いのグローダー。彼は無口で得体がまったく知れない。最後にシーフのベンドールは、いかにも悪党というツラがまえで、ニヤニヤと好色そうな笑いを浮かべている。シーリスを見る視線も意味ありげだしね。でも、彼ら全員はアシュラムに対して、絶対的な忠誠心と、一種の恐れも抱いているように感じられる。
オルソン　とにかく、いまは事態を静観するしかないね。この状態じゃ手の打ちようがないし、それに相手は強すぎる。
フォース　それより、ブルー・ドラゴンの島に着くと、われわれはどうなるんですか。
DM　キミたちはそのまま、待機というか、はっきりいうと、鎖につながれたままだ。
オルソン　ムゴイ。
DM　島について2時間ほどすると、例の敵のリーダー、アシュラムがやってきて、キミたちを鎖から解放してくれる。
シーリス　ありがとう、といいたいところだけれど、どーせ何か魂胆があるに決まっているわね。
DM　そのとおり。彼はキミたちを船の別の部屋に案内して、重々しいようすで話しかけてくる――少し事情が変わってな。おまえたちに、手伝ってもらいたい――といって、パーティの中

登場人物紹介

セシル

◀一見、美形の魔法使い。ひと皮むけば、肉弾戦を好む、掟破りのハチャメチャ男

シーリス

◀イイ男が大好きな女戦士。パーティでもっとも冷静だが、もっとも過激なのもこの人

オルソン

◀パーティのリーダーで戦士。ウリィィイ！　という雄叫びが一部に受けている

シャリー

◀NPCの女性僧侶。けっしてハデとはいえないのだが、読者の人気高し。はて？

フォース

◀カリスマが高すぎて、商売あがったりのシーフ。しかしてその本質は……、不明

マール

◀あまりの陽気さに、いつも浮きあがってしまうハーフリング。でもめげないんだなあ、これが

で戦えるメンバーを集めるんだ。えーと、シーリスとマール、オルソン、それにNPCのシャリーの4人が指名される。残りのフォースと、セシルは人質にとられ、おかしな行動をとると、このふたりがどうなるかわかるだろう、と脅かされる。

マール　このふたりなら、見捨てたほうが世のため人のため、といいたいが、おいらは正義のハーフリングだからね。わかった、命令にしたがおう。

シーリス　しかたないわね。選ばれた戦士たちは何をすればいいの。

DM　それはついてくればわかることだ、と男はいってみんなの武器を返してくれる。

オルソン　ということは、だいたい予想ができるな。

DM　キミたちが男とともに歩いてゆくと、やがて洞くつの前にたどり着く。そこには、海賊たちの死体がゴロゴロ。

シーリス　まあ。

オルソン　どういうことかな。

DM　見てのとおりだ。わたしは海賊たちを引きつれ、洞くつの中に入っていったのだがな、中にいた魔物のためにこのありさまなのだ。

オルソン　わたくし、帰らせてもらいます。

フォース　そ、そんな～、ぼくの命が～。

ブルー・ドラゴンと会見する事

シーリス　人質がとられている以上、帰るわけにはいかないわ。魔物とやらを退治に行きましょう。

マール　待ってよ。なぜ、海賊たちだけを連れて、この男は洞くつに行ったのだろう。こいつの仲間たちのほうが、圧倒的に強いはずなのに。

DM　フフフッ、なぜでしょう。

フォース　わかった。相手がブルー・ドラゴンだからじゃないですか〜。

DM　おっと、前回からやってるレギュラーはちがうね〜。そのとおりだよ。

オルソン　ゲゲゲゲッ、ひどい！　散開して突っこむと、ドラゴン・ブレスの犠牲になるのは、ひとりだけ。オレたちはドラゴン・ブレスの標的がわりに使われるんだ。

DM　わかったらサッサと洞くつに入った、入った。

彼らがイヤイヤながら洞くつに入ると、そこには魔物たちがいた。が、それは海賊との戦闘ですでに死体となったオーガーとホブゴブリンの群れであった。冒険者たちは、さらに奥へと進む。

DM　しばらく進むと、洞くつは広くなっていく。が、あたりの岩のようすがなんだか変だ。微妙に脈動しているというか、息づいているというか……。さらに洞くつのまん中に、１本の岩が地面からニョキと突きでている。

オルソン　気味が悪いなあ。なんだろう。

マール　とにかくオイラはその岩から離れて歩くよ。

シーリス　すると、脈動している岩の横を通ってゆくことになるわけね。

マール　それも、いやだな〜。よーし、ここは陽気に歌おう！

オルソン　やめてくれ〜。

DM　じゃあ、どうする？　アシュラムは、壁と岩のちょうど中間ぐらいを通ろうとしているけど。

オルソン　あっ、賢い。それを見習おう。

DM　じゃあ、岩に近づいていくと、その岩から６本の触手のようなものがスルスルと伸びてきた。

マール　なんだろう、この怪物。

DM　その岩の上のほうにギラリとした目がひとつ現れたかと思うと、その下に無気味な口がカッと開かれる。鋭い牙(きば)が何本も生えていて、かまれるとずいぶん痛そうだね。

オルソン　こ、怖い。怖いときには、バーサークだ ——オルソ〜ン！

DM　では、イニシアティブを決めよう。こちらは４だけど。

オルソン　そっちからどうぞ。

DM　えーと、そちらには５人いるから、触手の攻撃は１本余ってと、シーリスがお気に召したようで、２本の触手が伸びてくる。

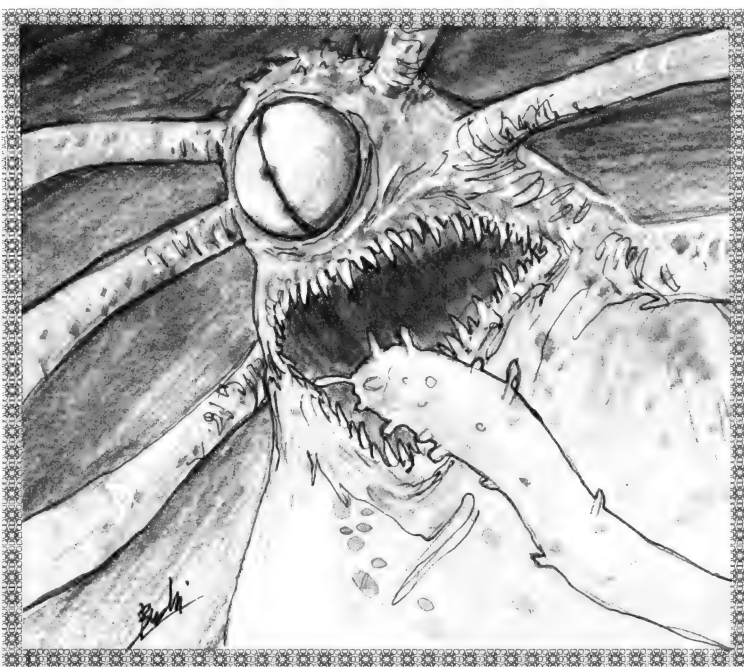
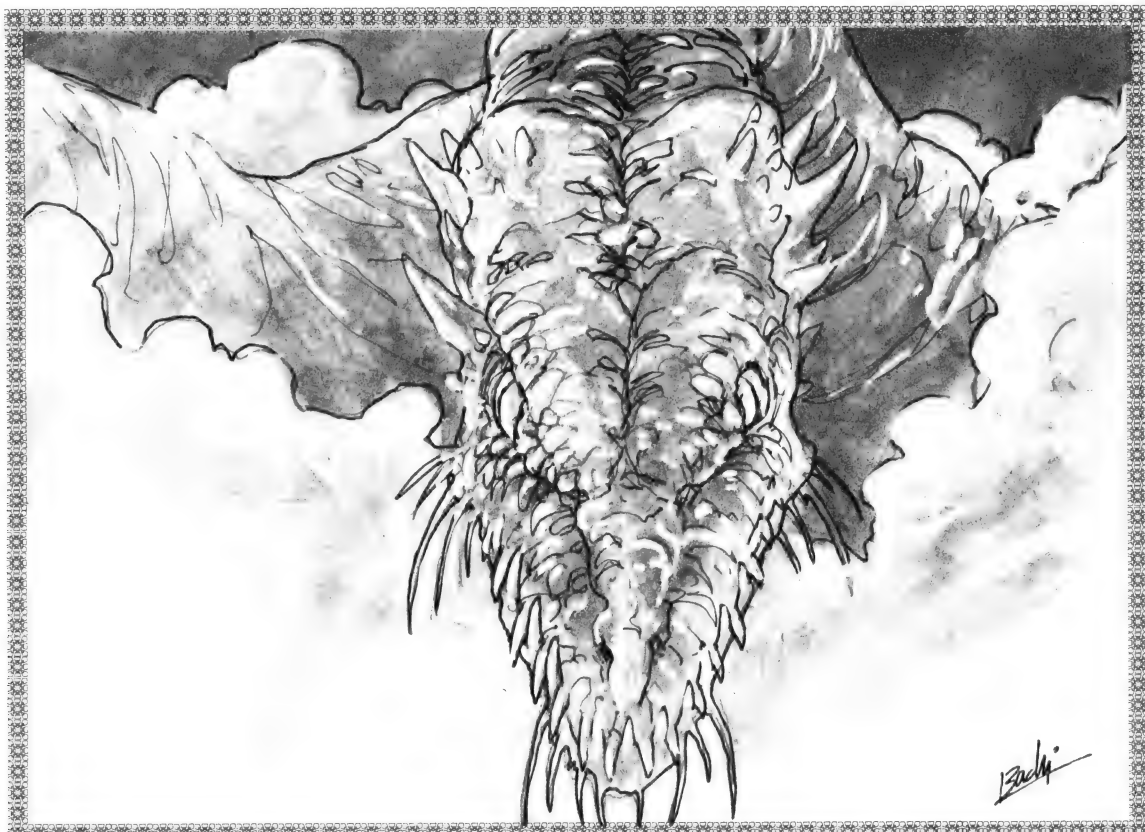
シーリス　ありがとう。

DM　では、攻撃の判定だ。アシュラムにははずれて、シーリスには１本が当たって、マールにははずれて、オルソン、シャリーには命中した。で、当った人はストレンクスが半分になるからね。では、反撃どうぞ。

この怪物（じつは『リターン・オブ・イシター』などでおなじみのローパーという名のモンスターだった）はなかなかに強い怪物だったのだけれど、アシュラムがべらぼうに強く、意外に早くかたづいた。そして、奇妙な連帯感が生まれる中で一行は、ついにエインシェント・ブルー・ドラゴンの棲み家にたどり着いたのだった。

DM　みんなの期待とは裏腹に、ブルー・ドラゴンはしっかり目覚めている。そして、金銀財宝、マジック・アイテムを寝床にして、キミたちのほうに視線を向けている。

マール　どうなるの。突撃命令がくるのかな。

DM　アシュラムには、そんなようすはない。むしろ、両手を広げてドラゴンに敵対する意志がないようなそぶりを見せながら、威厳に満ちた声で、こういうんだ——いにしえのときより、王者として生きた偉大なるドラゴンよ。わたしの名はアシュラム。死すべき運命にある人間の戦士にして王である。わたしはあなたと友好を深めるためにひとつの宝物を用意してきた。これを、まず受け取ってほしい。といって、彼

はバック・パックの中から、木の箱を取り出して、フタを開けた。中には、１個の王冠が入っている。そのできばえたるや、まるでこの世のものとは思えないほどのものだ。明らかにドワーフ製だね。

シーリス　ドラゴンと取引しようというのね。で、ドラゴンの反応はどうなの。

DM　最初は明らかに怒っているようなようすだったが、王者と呼ばれてから、コロッと態度が変わったよ。そして、その王冠を見るや、こんどは明らかにうれしそうなようすになっている。

マール　うまい！

DM　で、アシュラムは、マールにこれをドラゴンの元に届けろと、命令する。

マール　うまくない〜。

DM　ま、ご機嫌のドラゴンは、マールには何もしなかったけどね。王冠を受け取ると、満足そうにノドを鳴らしただけだ。洞窟中の空気がビーンと震える——人間よ、おまえは、なかなかに礼儀と、そして立場というものを心得ている。これからは、わしとおまえとは、共に王者としての固いきずなで結ばれるであろう。と、これはドラゴンね。

オルソン　ドラゴンがしゃべった。しゃべるドラゴンは魔法も使う〜。

DM　で、アシュラムはドラゴンに対してまた話しかける。わたしは、王者としての礼をしめした。こんどは偉大なるものよ、あなたの番です。わたしにもあなたの宝をひとつ頂戴したい。もちろん、わたしとあなたとの王者としての年数、また尊厳からくらべ、その宝物はわたしが贈ったものよりも、当然、価値の落ちるものでけっこうです。ですが、見ればあなたの宝は、どれも価値あるものばかり。これでは、どれを取ろうとも、わたしには過ぎたもののように思える。だから、どうでしょう、杖(つえ)を１本くれますまいか。あなたが、古代王国の滅亡のときにもち去ったといわれる木の杖を。木は金属より価値ははるかに落ちる。それなら、わたしがもらっても、別にあなたの尊厳を傷つけることにはならない。いや、むしろその行為は王者としてのあなたの尊厳を高めるはずだ。

マール　いいくるめのスキルの高い人だなあ。

DM　ドラゴンはおだてられて、もう有頂点てな感じだね。そのようすからも、いかにアシュラムが贈った王冠の価値が高かったか知れるだろう。でも、ドラゴンは最後の申し出には、少し困ったような顔をしているようだ——人間の王よ、わしとおまえとの友好は変わらない。だが、おまえの最後の申し出だけは受けられぬ。なぜなら、その杖はすでにわたしの元にはないからだ。というのも、おまえもいったとおり、木の杖は金や銀の細工物よりはるかに価値が落ちるもの。だからわしはその杖をわが友、ファイヤー・ドラゴンのシューティング・スターに渡したからだ。あの、ファイヤー・ドラゴンは変わり者で、その木の杖が気にいったようなのでな、とドラゴンがいう。代わってアシュラムは——それではやむを得ません。ではわたしはあなたとの王としての友情だけで、満足するとにしましょう。それでは、偉大なる王よ。また会いましょう。

マール　わーい、無事に帰れるね〜。

救出者の出現、そして自由の身となる事

オルソン　ラッキー！　何もしないで戻れるな。

シーリス　アシュラムさんが立派ですものね。でも、困ったことにこの人が敵なんでしょう。

DM　ま、そういうことになるね。で、みんなはちゃんと帰れて、また鎖につながれるというわけだ。アシュラムとその仲間は、きみたちを見張るために、シーフのベンドールと、僧侶のホッブをあとに残し、再び洞くつのなかに入っていった。しばらくすると中から、巨大な物音が聞こえてくる。またしばらくすると、彼らは戻ってくる。

オルソン　ん？

フォース　ドラゴンを倒しにいったんですねえ〜。きっとドラゴンは油断してたのでしょうね。

セシル　ひどいやつらだ。

シーリス　でも、賢い戦法ね。わたしたちも見習わなきゃ。

DM　(それは絶対見習うべきだ)で、さすがに戻ってきた彼らは、無傷というわけではなかった。ホッブが傷の手当に走りまわっている。シャリーもかりだされたようだから、けっこう彼らのダメージは大きいようだ。キミたちはまた鎖から解放されて、死んだドラゴンの棲み家から巨万の宝を運びこむ人夫の役をやらされる。その作業だけで、その日は1日が終わり、しかも船倉に入りきれない宝物も山ほど残っている。

フォース　ぼくは彼らの目を盗んで、高価そうな宝石をひとつ隠しポケットの中に忍ばせますよ。

DM　もう、いくらでももっていって。積み残しの宝があるぐらいだから、たとえ見つかってもそんなことぐらい気にしないから。

フォース　なんか、盗みの快感がないですねえ。

DM　そして、きみたちはまた漕ぎ手をさせられて、無事に海賊の根城に帰るわけだ。もっとも、海賊はキミたちとオーガーに倒されて、もはや、3人だけになってしまったけどね。アシュラムはキミたちを牢(ろう)に押しこめると、海賊たちに見張りをまかせて、旅立つ用意をし始める。こんどは、陸の旅のようすで、ミュールなども用意されている。そして、インビジブル・ストーカーを呼び出しておいてあるから、逃げようとするとひどいぞとか、警告されるからね。またどこからかブロンズ・ゴーレムまで連れてきて、きみたちの牢の前に2体置いてくれる。

シーリス　サービス満点ね。

マール　これじゃあ、スキを見て逃げるわけにもいかないね。

オルソン　助けを待とう。

DM　アシュラムたちが旅立った次の朝。救いの神たちの出番となる。

マール　やったー。

DM　海賊たちの悲鳴が聞こえたかと思うと、きみたちの牢の前に、女の冒険者の一団が姿を見せる。が、ゴーレムを見ると、さすがに立ち止まり、ようすをうかがっている。しばらくすると、こんどはおなじみスレイン君と、レイリアさんの夫婦コンビが現れた。その横には黄金剣のジルヴァーさんもいる。

オルソン　生きていたのか〜。

DM　オレは泳ぎは得意だからな、と

ジルヴァーはボソッと答える。
フォース とにかく、このゴーレムとインビジブル・ストーカーをなんとかしてください。
DM スレインは、ゴーレムの前にアース・エレメンタルを呼びだし、ゴーレムと戦わせた。そのあいだに、レイリアさんはバリアーという呪文を使いながら、もう1匹のゴーレムに接近戦を挑み、あっという間にこれを砕きさった。そして、もう一度呪文を唱えると、インビジル・ストーカーはもはやいませんとにっこり笑った。そして、彼女はバリアーも解いたよ。スレインのアース・エレメンタルはゴーレムに負けてしまったけど、そのあとで、スレインのマジック・ミサイルの雨を受けて、これも倒してしまった。
オルソン 何もできないのはプレイヤーだけだ。
DM そして、キミたちは解放されるわけだ。解放してくれた女性の冒険者の一団は、もちろん冒険者ギルドの仲間で、ゆいいつの女性パーティなんだね。牢から出されたので、キミたちも、何かできるようになった。
マール よーし、ぼくは―。
DM おっと、待った。それは来月のオプションだ。

ロードス島だより

今月のスペシャル NPC

だうも、タイヘンなんすから～、のDMことダンジョンマスターです。今月は、読者のみなさんから送られたNPCの中から、ふたり登場しました。敵役なれど、なかなかいい役でしょ。来月も出ますからね。

さて、読者投票による「ロードス島・キャラコン」第1回中間発表！

- 1位／オルソン……………28票
- 1位／シャリー……………28票
- 3位／セシル……………25票
- 4位／シーリス……………11票
- 5位／フォース……………10票
- 6位／マール……………7票
- 7位／スレイン……………3票
- 8位／レイリア……………2票
- 8位／ルシア……………2票
- 8位／DM……………2票
- 11位／シャダム……………1票

という感じですが、投票率がいまいち。ロードス島に登場する人物の中でいちばん好きな人の名前をハガキに書いて、「ロードス島・キャラコン」係までどんどん送ってください。連載への感想なども待ってます。

最後に、ごめんなさいをひとつ。連載第1回のキャラ・シートでフォースのカリスマ修正値が＋2となってたのは＋1のマチガイでした。ごめんなさ～い！ ではまた来月。

ギルラム
大阪府・ローフルのエルフ

ジャラン
佐賀県・橋本和幸

〔第一夜〕
新連載スタート！

ジリリリリーン！
「はい、こちら黒田ですが」
「ああ、黒田さんですね。今月の原稿はどうしたんですか？」
「げんこう、ゲンコウ、原稿といいますと……」
「決まってるじゃないですか。連載の原稿ですよ」
「あれっ、でも連載は9月号でひと区切りついたはずでしょ」
「そんなことはわかっています。そのあとで打ち合わせをしたでしょ。そのときに構想を新たにして、RPGの原稿を書くって決めたじゃありませんか。早くしてくださいよ。10月号に載せるんだから！」
「あれっ、中休みはないんですかァ。ぼくとしては安田さんの『ロードス島戦記』みたいに、ちょいと読者を待たせておいてからおもむろに再スタート、なんてセンを狙ってたんだけどなあ」
「なにねぼけてるんですよ。『ロードス島』は人気があるからいいけど、黒田さんの連載じゃねェ。なまじ休んだりすると、読者に忘れられちゃいますよ。だから早く書いてください。それじゃ、ガチャン！」
てなわけで、今月からはRPG講座がその名も『RPG千夜一夜』となって、よそおいも新たに再スタートでございます。みなさま、なにとぞよろしくお引き立てのほどを、お願い申しあげます。
しかし、それにしてもキツイことを平気で言うなあ。これでもぼくのRPG講座は、けっこう人気のあったコーナーだったんだぞ。もっともそんなことを言ってると、過去の栄光にすがってるなんて、すぐに年寄りあつかいされちゃうから困ったもんだよ。

『RPG千夜一夜』ってなんだ？

さて今回からスタートする『RPG千夜一夜』（なんつータイトルだ！）は、前回の講座とはちょいと切り口を変えて、ロールプレイングゲームをもっと広くとらえてみよう、というのがテーマなんだ。
なにしろ前のRPG講座が始まったころは、『ダンジョンズ&ドラゴンズ（D&D）』の日本版がやっと発売になったばかり。コンピュータのほうでは『ウィザードリィ』も『ウルティマ』も日本版は発売されてなかったから、RPGなんて海のものとも山のものともわからない時代だったのだよ。
でもあのころと今とでは、ちょいと事情がちがうでしょ。『D&D®』は第3弾のコンパニオンセットも発売されたし、『ウィザードリィ』も『ウルティマ』も大ヒット、ぼくも『D&Dがよくわかる本』を書いたりしたんで、まあ、さすがにRPGの基本的な知識はかなりいきわたったろう、などと考えるわけなんですね。
それならこんどはRPGの世界を、もっと広くながめたらどうだろうというわけ。たとえばいままでは『D&D®』を中心に紹介してきたけど、いったいほかのRPGはどんなゲームなんだろうとか、RPGのバック・グラウンドをもっと掘り下げたら、いったい何が出てくるだろうとか、いろんなおもしろいことをなんでもやっちゃおう、というのが新しい方針なのだ。もっとも前回の講座のように、しょっちゅう脱線するかもしれないけどね。
だからRPGに関係することで、こんなことを知りたいといったような希望があれば、どしどし送ってくださいな。『RPG千夜一夜』は、いったい何が出てくるのかなーというような、胸がワクワクする楽しいコーナーにしたいんだ。

〔第二夜〕
コンパニオンセットについて

えーと、ちょうどこの新連載を記念するかのように、『D&D®』のコンパニオンセットが発売されたんだ。だから今回、いや、今夜はその話からスタートしようかな。
しかしその前にちょっとストップ。これまで出た『D&D®』シリーズの内容を説明しておかないと、コンパニオンセットの話をしても、よくわからないんじゃないかな。なにしろ『D&D®』は、だんだんと内容がレベルアップしていくゲームだから、前のセットがとっても重要なんだよね。
もちろん、いちばん最初はベーシックセット。このベーシックセットの目的は、プレイヤーにダンジョンでの冒険をさせることなんだ。キャラクターをつくり、ダンジョンに入り、怪物と出会い、宝を獲得する。なるほど『D&D®』の基本的（ベーシック）なポイントを押さえてるわけだね。
しかしプレイヤーたちはそのうちに「ただダンジョンにもぐっては、戦闘

をして帰ってくるだけじゃつまらないよー」などと文句を言いだしたんだ。そんなわけで次のエクスパートセットには、野外での冒険がプラスされたんだ。それにともなってダンジョン以外の部分、つまり世界の様子もルール化されたんで、プレイヤーたちはずっとスケールの大きな冒険を楽しめるようになったわけだよ。

たとえば冒険のはじまりから旅を経て最後のクライマックスにいたるという、キャンペーンゲームができるようになったんだ。冒険でもうけたお金で、自分の城をつくれるようになったしね。

しかしそれじゃこんど出たコンパニオンセットは、いったい何をルール化してるんだろうね。世界の様子はもうルールで決められてるから、こんどは宇宙にでも飛び出すのかな？

コンパニオンセット誕生の秘密

まさかねェ、そう、いくらなんで『D&D®』に宇宙服はでてこないよね。でもコンパニオンセットは、ちょいと変わった経過でつくられたんだよ。

じつは昔の『D&D®』は、エクスパートセットでおしまいだったんだ。ベーシックセットはダンジョンのルール、エクスパートセットは屋外世界のルール。冒険のためのルールは、まあこれでいいだろう。どうせそんなにたくさんのプレイヤーが、エクスパートをやりつくすわけがないしね。それにもしこれよりもくわしいRPG をやりたければ、『アドバンスト・D&D®』をプレイすればいいじゃないか、などというのが昔のTSR 社の考えだったんだ。

ところが『D&D®』は予想以上の大ヒットになったんで、ゲームをやりこんだプレイヤーが続出してしまったんだ。となると当然のことながら、高レベルに成長したキャラクターたちが、あちこちで暴れ回ってることになる。そんなキャラクターをもったプレイヤーたちからは、「城をつくったのはいいけど、やってることはさっぱり変わらないよ。ダンジョンにもぐる以外にやることはないの？」なーんて質問がくるようになったんだ。

そこでTSR 社が考えたのが『D&D®』の大改造計画。ベーシックセットなどは初心者にもわかるようにルールを改定し、エクスパートセットの上のレベルにあたるコンパニオン、マスター、それにインモータルセットなどをつくって、シリーズの完成度をより高めるようにしたわけ。「もうダンジョンにもぐるだけのゲームなんて悪口は言わせないぞ」といったところかな。

RPG世界のエリートたち

コンパニオンセットになると、『D&D®』の世界もかなり変わってくるんだ。プレイヤーは自分のキャラクターの歩む道を決めなくちゃならない。これには大きく分けると3つのパターンがあるんだ。ひとつは城をつくってその周囲の地方を治める君主になる道、また城はつくるけど領主にはならないで、いままでのように冒険を続ける道、それに城さえつくらないで、放浪の旅を続ける道もあるんだよ。たぶんキャラクターにとっては人生の岐路(きろ)なんだろうね。

もし君主になると、プレイヤーはもうあまり冒険に出かけるわけにはいかないんだ。君主が長期間いないんじゃ、そのあいだに何が起こるかわからないからね。でもこんどはもっと大がかりな戦争や、貴族どうしの陰謀などといった、ハデなイベントが起こるようになるから退屈はしないよ。

もちろん君主になんかならないで、魔法や戦闘の技をみがくのもひとつの道だね。こうして歴史に残る大魔法使いになるのもおもしろいじゃないか。またあいかわらずダンジョンの冒険を続けるのも、それはそれでけっこう楽しいもんだよ。

てなわけでコンパニオンセットにまで進んだキャラクターたちは、『D&D®』というRPG 世界のエリートたちなんだ。なにしろたいがいの住人は、きみたちの名前を知ってるんだからね。だからそれなりの自覚をもってプレイをしないと、いままでの名声をだいなしにすることになっちゃうぞ。

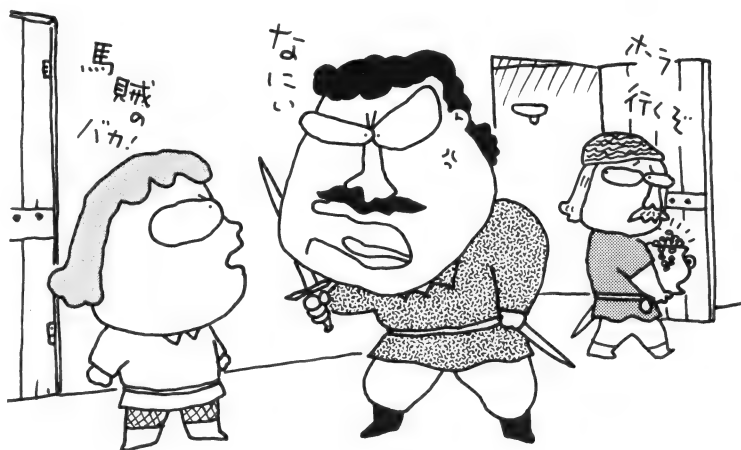
〔第三夜〕
山と積まれた経験点

しかし『D&D®』というゲームは、レベルを上げるために必要な経験点がだんだん巨大になってくるんだ。たとえばコンパニオンセットでレベルをひとつ上げるには、戦士と盗賊が十二万点、僧侶が十万点、魔法使いにいたっては十五万点も必要なんだからね。

これはすさまじく巨大な額だよ。なんせこの4つの職業キャラクターがひとりずついれば、レベルを上げるには合計で四十九万点の経験点が必要なんだからね。

話はとある『D&D®』のゲーム。なかなかレベルが上がらないと嘆(なげ)いていたパーティに、北のドラゴンの洞くつに何百万枚もの金貨がある、という噂(うわさ)が伝わってきたんだ。

「何百万枚だって、そりゃすごいや！」

イラスト／中野　豪

「そんなに洞くつの中に入るのかい？」
「なんでも山の中が、全部洞くつになってるんだそうだぜ」
「そいつはすっげえや」
てなわけで6人のパーティはドラゴンのダンジョンの中に入っていったんだ。もちろんドラゴンは強いけど、そんなにたくさんの金貨を貯めるくらいだから、もういいかげんに年寄りになってる。あわれ老ドラゴンは、パーティの攻撃を受けて昇天。宝は一行のものになったんだ。
「よーし、やったぜ。宝はおれたちのものだ」
「それじゃ長居(ながい)は無用。早いとこずらかろうぜ」
「よし、それじゃ袋に金貨を詰めろ」
てなわけで持ってきた袋に金貨を詰めたけど、そんなもんに何百万枚もの金貨が入るわけがないじゃないか。
「しまった、馬を連れてくるんだった！」
「いまごろ気がついても遅いぜ。どうするんだよ！」
「まあすぐに取られる心配はないだろう。急いで町にもどって、馬を買ってこようぜ」
結局それしか方法がないみたいなんで、一行は財宝を詰めた袋をかかえて、急いで町にもどったんだ。そしてその金で数百頭の馬を買い、運搬(うんぱん)を手助けする仲間を10人あまりやとってから、洞くつにすっとんでもどった。
なのに、ああ、遅かったんだよね。マスターは冷たく宣言したんだ。
「残念だけど洞くつの周りは、重武装の兵士に囲まれてるよ。どうやらこの国の王の軍隊みたいだね」
「ちくしょう。たしかここの王は借金で苦しんでいるって言ってたな」
「しかし耳の早いやつだなあ。もう聞きつけたのかよ、マスター」
「はっきり言えばね。きみたちが古い金貨を少し持ってくるから悪いんだよ。金貨の中にドラゴンのうろこがついていたんだ」
てなことを言いながら、マスターはなかなか気分がよさそうだった。「やったぜ、みごとにひっかかったな」といったところかな。
でも死にものぐるいのプレイヤーをなめちゃいけない。
「おい、おれたちが攻撃をすれば勝てそうかい」
「そりゃ無理だね。なにしろここには王国じゅうの兵隊がすべて集まってるんだからな」
おやおや、そりゃ失言だぜ！
「よーし、みんな行こう。国王がおれたちの宝をかっぱらうというのなら、おれたちはおれたちでこの国の宝を奪うことにしようぜ」
「でも敵が出てきたら、こんな十何人で勝てるのかい」
「心配なーい。いまマスターが言ったろ。国じゅうの兵隊はこの洞くつに集まってるって」
「そうか、それじゃ兵隊はひとりもいないのか！」
「よし、行こうぜ!!」
そういうと一行はマスターに訂正するひまをあたえずに、馬賊となって町の掠奪(りゃくだつ)にさっさと向かったんだ。

〔第四夜〕
セコく経験を上げる方法

RPG をプレイすると、性格がもろに出るというのは本当だよ。たとえばさっきの話みたいに、頭にきたからといって馬賊になってしまうなんていうのは、かなりプッツンな性格のプレイヤーだね。でもこういう連中はトラブルこそまきおこすけど、お話を盛り上げてくれる貴重なキャラクターといえないこともないんだ。
ぼくに言わせればその反対のタイプ、つまり慎重すぎるほど慎重で、いわゆる「石橋をたたいても渡らない」というプレイヤーのほうが、よっぽど始末が悪いと思うよ。たとえば2時間もかけてキャラクターをつくり、装備を整えて、マスターがいっしょうけんめいに考えた設定を聞いて、ダンジョンに入り、最初の戦闘でケガしてすぐに逃げ出そうというやつ。こんなやつはもうしめ殺したくなるね。
でも RPG のプレイヤーの中には、自分のキャラクターをかわいがりすぎて、何があってもとにかく殺されないようにしよう、というやつもけっこう多いんだ。たいがいの場合こういうプレイヤーがいると、ゲームはセコくなってくるんだ。しかもそんなプレイヤーのキャラクターが生き残って、そのセコさを発揮したりすると……。

とあるゲームでのこと。浅い入り江の中に浮かぶ小島で、パーティは怪物を倒して財宝を手に入れたんだ。もうけはなかなかのもんで、7人からなるパーティ全員がレベルアップするのに十分な金額だった。
「なかなかもうけたな」
「ああ、町にもどって分けようぜ」
てな調子でいつものように町にもどると、全員は財宝を分配してレベルアップしたんだ。
プレイヤーたちがみんな買い物をしたいというので、マスターはちょいと

席をはずしてトイレに行った。しかしまさかそのあいだに、陰謀が謀られてるとはねえ！
「やあ、買い物は終わったかい」
「ああ、全員すんだよ。それで残った宝なんだけどね」
「ひゃー、まだずいぶん余ってるな。銀行にでもあずけるのかい？」
「今みんなで話してたんだけど、さっきこれを取ってきたあの島が、隠し場所としてはなかなかいいのではないか、ということになったんだ」
てなわけで一行はもういちど浅い海を渡って、島の洞くつに宝を隠すというんだ。マスターもべつに反対する理由はないよね。
「それじゃすぐに出発するかい？」
「とんでもない、こんないい天気にのこのこ出かけたら、ほかのやつにバレちゃうよ。嵐の夜に出発するんだ」
マスターは本気かよ、といった顔をしたけど、まあお好きにどうぞと言うしかないよね。やがて嵐の夜、宝箱を満載したいかだが、のこのこと海にでたんだから、結果はもちろん決まっている。そう、難破だ！
「宝はすべて失われたけど、きみたちはなんとか陸にたどりついたよ」
「ちくしょう」
なとど言いながらも、パーティのほうにはなんとなく余裕があったんだ。
「マスター、次の冒険は海底から宝を引き上げるぞ！」
そういうと一行はまたいかだをつくって、嵐が過ぎると海に出た。そして海底の大タコを倒して宝をほとんど回収したんだ。
「やったね、これでまたレベルアップだ」
「おいおい、それはもともとが君たちの宝じゃないか。だからいまさら経験点にはならないよ」
「そりゃないぜ、マスター。だってこの宝は一度なくしたんだよ。そのあと新しい冒険に出て、そこでタコと戦って手に入れたんじゃないか。新しい冒険の成果なんだから、当然ながら経験点になるでしょうが」
「そうだ、そうだ」

さすがにマスターもそこで気がついたね。そうか、こいつら全員でしめしあわせてるな。同じ宝を使って、何回もレベルアップしようとは、ふてえやつらだ！
「よしよし、それじゃそいつはOKだ。レベルアップしてもいいよ」
「やったぜ！」
「それで、その次はどうするね。また財宝をあの島に隠すのかい？」
「うーん、どうしようかな。こんどはだれかが知ってるかもしれないしな」
「いや、それはないよ。最初の設定では、あの島は悪魔の島と恐れられているんだ。きみたちが怪物を退治したこともだれも知らないしね。そのへんはマスターのぼくが保証しよう」
そんな保証をされると、プレイヤーとしてはかえって疑いたくなるよね。でもここでまたマスターがトイレに行ったんで、みんなでお話し合いができたんだ。よし、もう1回やっちまえ！
「どうする？」
「それじゃ、お言葉に甘えて、もう1回島に行くことにするよ」
そんなわけでパーティは、またいかだに乗って出発した。ただし今回は晴れてるんで、いかだを海に沈める理由がない。それじゃ途中でケンカでもやって、いかだを壊してしまおうかな、というのが一行の作戦なんだ。
しかしそんな思惑を知ってか知らずか、マスターのほうが先に動いてきたんだ。
「きみたちのいかだのロープに亀裂が走ったぞ。いかだはバラバラになりかけてるよ。さあ、どうするね」
もともと沈めたがってたんだから答えはカンタンだ。
「命には代えられないよ。いかだを見捨てよう」
「そうだ、宝はあとでまた引き上げればいいんだ。みんな海に飛びこむぞ」
マスターは口もとでニヤリと笑った。
「そうかい、それじゃきみたちが飛びこむと、いかだはバラバラになり、宝の箱は海底に沈んだ。そしてとつぜん海が動きだした！」
「海が動くだって？」
「ああ、きみたちは陸のほうに流されていく。そしてやがてきみたちの体には、細かい網のようなものがからみついてきた」
「網だって？」
「そう、今日はこの湾の漁師が地引き網を引く日だったんだ！」
てなわけで浜の漁師たちは、たくさんの魚のほかに、山ほど金貨の入った宝箱と、力の強そうな7人の奴隷を手に入れたんだ。
めでたし、めでたし。

RPG FAN CLUB

秋だね！　楽しくRPGやってるかい？　おかげさまでRPG-FAN-CLUBのほうも、だいぶお便りがくるようになったけど、これからもアイデアやレポート、イラストなどなど、たくさん送ってくれよな〜〜〜っ!!

RPGファン倶楽部

今月のお題目はトラップ☆

8月号で募集した、「トラップ」のアイデアの紹介だっ!! なかなかグッドなアイデアもあったけど、全体的にはちと低調だぞ。みんなもっとアイデアをひねりだしてくれよな。そういうわけで募集続行だ。前回好評だった「ピット」のほうもまた頼むぜ!!

●無限に続く鏡のトビラ

パーティの一行は、通路をどんどん歩いて行きどまりにつきあたる。この行きどまりのカベには鏡でできたトビラがついており、一行はそのトビラを開けて先へ……。ところが目の前にはまたまた鏡のトビラがあり、後ろをふり返ってみるとさっきの通路に自分たちがいることに気づく。

つまり、このパーティは幻覚におちいっていたわけです。このトラップから抜けだすには鏡を割ってしまえばよくって、そうすればその向こうに本当の扉が出てくることでしょう。

●万華鏡の誘惑

パーティの一行が通路を歩いていると、天井から一筋の青い光がもれていて、その先に古ぼけた万華鏡がある。好奇心あふれるパーティの人間は、それを拾い、さっそくその青い光にかざして調べようとする。ところが鏡をのぞきこんだ瞬間、万華鏡の美しい3枚のガラス板が重なって集光レンズとなり、のぞいた人間の目を焼きつくしてしまうのだ。冒険者で眼帯をしている人を見たら、十中八九、万華鏡の誘惑に負けたのでしょう……。

東京都狛江市／セオリカス

※鏡を使ったトラップのアイデアだ。昔から鏡には魔力があるというけど、こんなふうにミステリアスなアイデアがほかにもいろいろできそうだね

▼岐阜県中津川市／後藤智哉

※どーみても、妖怪「ぬりかべ」だなぁという気がするのだが。下じきになったら痛そ〜〜っ！

宝バコのトラップ

ラッキー

なんだろう

バァン

なんでこーなるの??

タカラバコノシカケ

あけると、ピンがぬける

くっついている

手りゅうだん

▼大阪府大阪市／永瀬紀貴

※こういうギャグマンガにありそうなネタって好きだな。でも、RPGの世界に手りゅう弾ってあるのか？

トラップだ!!

ひっかかってから言うなーっ

こ、これは……

爆薬ってご法度でした　スンマセン

◀北海道札幌市／大滝真人

べつにトラップのアイデアでもなんでもないのだが、大滝くんのマンガはおもしろい!!

ダンジョンのつきあたりにドアがあり、中はまっくら。ドアを閉め、あかりをつけようものなら毒蛾が明かりをめがけてとんでくる。そのりんぷんを吸ったり、目に入いると、気管支炎、失明、下手をすると死にいたる。ここを通り抜けるには、まず、ドアを開け、部屋の中に「凍結」等の魔法をかけて、蛾の死を確認してから明かりをつけなくてはならない。

▲静岡県富士市／DQ

※「モスラ〜や、モスラ〜」と歌いながら部屋に入ればいいとか……ダメ？

東洋の神秘 "オリエンタルパワー"シリーズ

東洋の神秘「オリエンタル・パワー」シリーズ第2弾！　またまたおもしろアイテムを考えてしまいました。

1．ジュッテ・ソード

その昔、ゼニガタという英雄の使用した剣。攻撃力はあまりないが、敵の剣や飛び道具を受けられる攻防一体の剣。次にあげる「ピッチング・コイン"ゼニ"」と併用するのが望ましい。

2．ピッチング・コイン"ゼニ"

これもゼニガタが使ったとされる武器。「ビタセン」と「リョウセン」があり攻撃力がちがう。

3．ベル・オブ・ジョヤ

この鐘をならすと、どんな悪人(イビル)でも善人(グッド)になるというカタルシス・ウェーブ（改心波）が放射される。108回鳴らせばサタンでさえも改心するという。現存していないらしい。

4．セツブン・ビーン

ニポンという国に、オーク族に対して絶大な効力を及ぼす豆があったという。「オニワソト」と唱えながら、この豆をぶつけると、いかなるオーク も生きていられない。現在は入手困難。

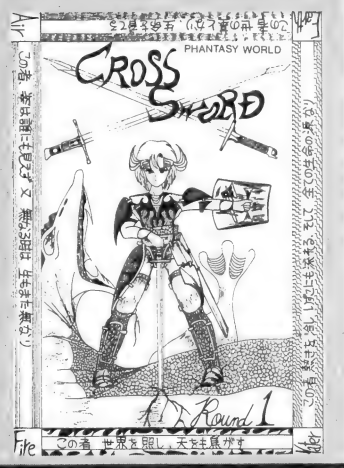
愛知県西尾市／まっど☆満

※あいかわらず、しょーもないネタを考えてくるなぁ。でも、「セツブン・ビーン」はなんとなく説得力がある。（ほんとかよ！）

◉同人誌伝言板◉

※ほんとにRPGが好きな仲間が集まったという感じの同人誌だね。これからの活動に期待してるよ！

（問い合わせ先）
〒189
東京都東村山市諏訪町1-18-40
水谷　康昭

僕のD&Dレポート

ウチのパーティのメンバーはとんでもねえ連中です。

▶埼玉県本庄市／
高島昭浩

こらっ、おまえらホントにRPGプレイヤーの風上にもおけないヤツらだなっ！　どこがローフルなんだ。なにがレイズデッドだぁ〜!!　こういう連中は公けの場でおもいっきりおしおきする必要がある。よし、高島のパーティのメンバーは全員クレリックになって一生ゲンゲしてろっ!!

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」

私は見つけた!! 僕は知っている!!

レプリカート

(MSX2)
山形県鶴岡市　大井富美雄

ＭＳＸ２の『レプリカート』で隠しコマンドを見つけたので報告します。
●STOPキーを押しながらINSキーを押すと、画面の色を変えられます。
●STOPを押して、Ｙキーを押せば背景のパターンを変えられます。
●STOPキーを押して、U. N. E. D のキーを同時に押すと、いきなりエンディングのラストメッセージを見れてしまいます。

ボスコニアン

(Ｘ−1)
愛知県中島郡　今井明広

Ｘ１用の『ボスコニアン』の㊙コマンドを発見しました。すべて、DEMO画面中に使用してください。
●CTRL＋Sキー…サウンドテストモードに行きます。
Ａから Ｙのキーで選べ、 SHIFT キーで止められます。ESCキーで元に戻ることができます。
●CTRL＋Pキー…パスワードの入力(スーパーモードのとき使用)
KITUNEUDON で Ｂフラッグの効用。
YAKISOBA で Ｒフラッグと同じ効用。
ONIGIRIで連射が出来るようになります。

どーんとまとめてミュージックモード

女神転生

(PC-8801SR)
福岡県北九州市　青木　淳

ゲーム中に使ってる曲、全部が聞けるコマンドです。タイトルの時にＤとＣのキーを一緒に押すだけ。これで、日本テレネットのマークが出て、全ＢＧＭを聞くことができますよ。

★

イース

(PC-8801SR)
東京都中野区　片木　敬

未使用曲集を聞く方法です。
やり方は、ＹとＳのキーを押しながら、 Bディスクを起動するだけです。

全13曲、なかなかの名曲ぞろいで、なんでボツなんだろうっていう感じのものばかりですよ。

★

ドラゴンバスター

(Ｘ−1)
岐阜県吉城郡　倉橋　努

ボクは、『ドラゴンバスター』のミュージックモードを見つけました。
やり方は、タイトルが光っているときに、ESCキー、CTRLキー、SHIFTキー、 Ａキー、Ｆキーを同時に押すだけです。すると、お姫様が出てきて指揮をしてくれます。

★

ウルティマⅣ

(全機種)
埼玉県上尾市　下田　満

オープニング画面のとき、以下のキーを押すと、そのシーンのＢＧＭが流れます。
Ｃ――キャッスル
Ｄ――ダンジョン
Ｂ――ブリティッシュ王
Ｔ――タウン
０――地上
ＣやＴを押したあと、
４――宿屋
３――神殿
２――戦闘
１――先に押したキー（ＣやＴ）に戻る。
Ｄ、０を押したあとなら、１～３は同じですが、４がキャンプのＢＧＭになります。なお、０で音を消すことができます。

★

ガルフォース

(PC-8801SR)
大阪府東大阪市 リカちゃん人形

テンキーの０～７までを押しながら起動すると…。
ＢＧＭモード、エンディング、ＢやＣパートから始めたりと、いろんなことができますよ。
これを使って先を見たことのない人、エンディングを見たことのない人も見てみよう！

グラディウス

(PC-8801SR)

ついでに、前の訂正を。『グラディウス』のミュージックモードに入るには、CTRLキー＋Ｍキーだけで OK。
たくさん、ここマチガッてる～！っていうお手紙をもらいました。ドーモアリガトウ！

またまた今回も始まった、おなじみのこのコーナー、読者による読者のための読者の㊙・㊢・㊪情報の広場だ！　キミが見つけたゲームの情報、必勝法、なんでもドシドシ送ってほしい。ここにのった情報がまちがってる～、なんてのもOKだよ。特にこれはスゴイ！なんていう情報を送ってくれた人は、コンプティーク・ネットワークの情報部員の資格が得られるんだ。情報部員になると、プレゼント、情報部員証、ポイントが与えられるよ。くわしくは162ページを見てね。キミたちの手紙、まってるよ!!

TAKOYAKIで自機の視界がせまくなります。

全てのコマンドを同時に使うことができます。

●CTRL＋Vキー…ボイスレコーダー（ブラスト・オフとしゃべるのをいろいろ変える機能）

VOLUME…音声を大きくしたり小さくしたりする。

TEMPO…音声を速くしたり遅くすることができる。

NUMBER…音声の長さを選べます。1（短い）～7（長い）

PLAY…音声を再生します。

REC…音声を録音します。

ESCキーで元に戻れます。

ちなみにゲーム中にSHIFT＋BREAKキーでDEMOにもどることができるのです。

ゼビウス

(X68000)

東京都府中市　浅間真一

X68000の『ゼビウス』のタイトル画面中にESCキーを押すと、ラウンド数が点滅します。そして、テンキーの8、2で面をセレクトすることができるのだ。

うる星やつら

(PC-8801SR)

大阪府大阪市　川上 崇

『うる星やつら』の会話やオープニングの言葉が長いと思っているのは、ボクだけではないでしょう!!　そこで、ボクは会話文や説明を速める方法を見つけました。

その方法はいたってカンタン。会話などの時に「SHIFT」キーを押すだけです。

これで、言葉がハイスピードで表示されるってわけです。

ガイアの紋章

(PC-8801SR)

大阪府東大阪市　奇声男

ガイアの紋章のイニシアティブの時にHELPキーを押すと、自分の攻撃をコンピューターにかわりにやってもらうことができます。初心者がゲームパターンをおぼえるためにでも使ってみてください。

ザナック

(MSX2)

山形県鶴岡市　富美雄

MSX2版の『ザナック』の画面のカラーセレクトコマンドを見つけました。

1．STOP、SELECT、HOME の3つのKEYを同時に押してください。

2．そうすると、SCORE表示の所が下図のようになります。

3．そして、三角のマークをカーソルの右左で動かします。

4．そして、数字の所に三角のマークを動かして、カーソルキーの上下で数字を変えます。

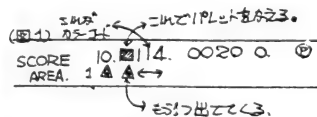
5．すると、その数字によって画面の色が変わるのです。

(図1) これが カラーコード

これでパレットを変える。

SCORE 10.■114. 0020 0.

AREA. 1 ▲ ▲

もう1つ出てくる。

摩訶迦羅

(PC-8801SR)

静岡県駿東郡　後藤 豊

『摩訶迦羅』をやっていて、気づいた点を2、3紹介します。

●倒すと業がつくキャラクター

僧侶、農民、女、孔雀、天女、精霊、白鹿、妖女、侍

●倒すと業が減るキャラクター

ムサシ、竜王、白虎、青竜、ゲンブ、てんぐ、亡霊、悪大名、ホウオウ、ドンジャキ、五衛門

●毒をくらうキャラクター

忍者、狐、百足（むかで）、どくろ、仙人、ヤシャ、ドンジャキ

このゲームを今やっている人には、けっこう参考になると思います。

ウィザードリィシリーズ

(全機種)

大阪府堺市　小猿徳一

EVILとGOODのキャラクターを1つのパーティーに入れる方法をみつけました。

普通にゲームを始め、EVILだけのパーティー（GOODの者を入れる余裕をもたせておく）で階段の所でCAMPを解き、リセットします。

そして、GOODのキャラクターのパーティーでさっきの階段のところを探索してEVILのキャラクターをGETすればいいのです。

この技は、GOODから始めてもできます。

うっでいぽこ

(全機種)

福岡市城南区　江藤文人

水晶玉のない冬のステージにいる、「水晶玉がほしい」の女の子に水晶をあげる方法を見つけました。

まず、冬のステージはクリアして、遊園地のステージに行ってください。そこで、水晶玉とらっきーを2個くらい買って、じるびびの城へ行きます。

そして、よーせーさんを助けずに気球に乗ると…なっなんと、春のステージにもどっているじゃ、あーりませんか。それから、冬のステージまで行って、女の子に水晶をあげればいいんです。でも、大したことを教えてくれるわけではありません。

あて先　〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「私は見つけた!! 僕は知っている!!」係

Question ●初めまして、クロ先生。ボクは、MSXの『ダンジョンマスター』をやっているのですが、最後のボスのドラゴンが見つかりません。どこにいるか教えてください。自分のキャラクターはレベル8のファイターです。持ちものは、1万のこんぼう、5千のよろい、1万のたて、ゆびわ、青とピンクのカギ、青の薬です。

〈岐阜県武儀郡　太田祐介〉

Answer ●このゲームの目的は、ドラゴンを倒すことじゃないぞ。ダンジョンのどこかにある「エリスの指輪」を見つけることだから、かんちがいしないように。

Question ●ボクは今、『魔界復活』をやっているのですが、いきなり最初の方でつまづいていまいました。霊願寺で住職が丸石を見せてくれるまではいいのですが、もったいぶって丸石をくれません。何度話しかけてもダメなんです…。本当にいいーかげんにして欲しいんですよ。クロ先生、どーぞお願いいたします。

〈東京都足立区　中川勝治〉

Answer ●やる事をまずやらなくちゃ先には進めないよ。ここでは1度、豊後大学に戻って、誰かからの電話をもらってから霊願寺に行ってみよう。きっと、住職の気も変わっているでしょう!?

Question ●ボクはMSX2の『メタルギア』をやっています。しかし、ビル2に出て来るブルタンクが倒せません。ボクは、ロケットランチャーで倒せると思うのですが…。どーか先生のお答えを下さいませ。それから、博士はどこにいるのでしょうか？　ボクの持っている武器は、ハンドガン、サブマシンガン、グレネード・ランチャー、ジライ、リモコンミサイル、プラスチックバクダンです。

〈東京都立川市　結城　剛〉

Answer ●キミの考えているとおり、ブルタンクはロケットランチャーを使わないと倒せない。こいつを手に入れるには、ビル2の2階でジェニファーとコンタクトをとればOK。それから、本物の博士は2階の奥の方にいるぞ。ほかのところにいるのはニセモノだ。

Question ●はじめまして、クロ先生。ボクは今、88版『レリクス』でハマッているので質問します。まず、2階のキーワードを入力する部屋で入力する暗号を教えて下さい。次に、同じ階で下に続く階段を降りると真っ暗な部屋がありますが、いったいここで何をすればよいのでしょうか？　先生、ズバリ教えて下さい。この1通にかけてます。

〈千葉県四街道市　小林弘典〉

Answer ●ここの暗号は、以前このコーナーにヒントを載せたはずだぞ。だけど、あれでもわからなかった人のためにズバリ答えてあげよう。ここでは、「HELL」と入力すればいいのだ。これで次の世界に行けるぞ。それから、真っ暗な部屋はLAMPを持っていれば明るくなる。そこで、○○が見えるはずだ。LAMPの取り方くらいは、自分で考えてみよう。

Question ●はじめまして、クロ先生。ボクはMSXの「ガリウスの迷宮」をしています。今、ワールド9のキングドラゴンを倒して、ワールド10のガリウスと戦ったのですが、どうしても死にません。こいつを倒すには、何かアイテムがいるのでしょうか？　必要なら、そのアイテムの名前を教えて下さい。それから、サーベルはいったいどこにあるのでしょうか？　クロ先生、どうかよろしくお願いします。

〈山口県美东市　倉田憲二〉

Answer ●憲二くんの思っているとおり、ガリウスは○○○（ドラキュラの嫌いなものだよ）というアイテムがないと倒せない。このアイテムを取るには、壊せる壁を探すのがポイントだよ。それから、サーベルは、ある画面でコウモリを全滅すれば出てくるから、すぐ見つけられるはずだぞ。

Question ●最近、D&Dの「キャッスルアンバー」というモジュールを手に入れました。その中のマジックコーザーの呪文に、「ディソルブ」「ムーブアース」「コントロールウェザー」といった不可解なのが出てくるのです。これは何なのか、教えて下さい。

〈東京都江東区　小野寺宏二〉

Answer ●それはコンパニオンセットにでてくる魔法だよ。「ディソルブ」は5レベル、「ムーブアース」「コントロールウェザー」は6レベルの呪文なんだ。内容はちょっとこのスペースでは書き切れないので、コンパニオンセットを手にいれて読んでほしいな。

でもちょっと注意してほしいのは、きみの魔法使いが9レベル以上なら、これらの魔法を使えることになるんだけど、やたらとコンパニオンセットの呪文を使うのは感心しないな。だってコンパニオンセットってやつは、15レベル以上のキャラクターを対象にしてるんだからね。それよりも低いレベルのうちは、たとえ内容はしっていても使わない、というのが正しいゲームのやりかたじゃないかな。

 イラスト／中野　豪

●ボクは今、『WILL・デストラップ2』をやっています。が、アイシャをカプセルから出すことができません。ここでは、ある特定の言葉を入力すれば開くと思うのですが…。その言葉がわからなくて、2カ月以上もなやんでいます。クロ先生、どーかどーかお助け下さい。よろしくお願いします。

〈愛知県刈谷市　AVG命〉

●ここのカプセルを開けるためのパスワードは、「アイシャ」とさけべばOKだ。これでラストが見られるかな？　まあ、がんばってくれ。

●私はPC8801FHで『魔界復活』をPLAYしていますが、篠栗霊場で結界の中の妖魔を倒し、数珠を渡してヒントをくれていなくなったところから、先へすすめません。それと三鈷剣はどこにあるのでしょうか？　クロ先生、どうかよろしくお願いいたします。

〈岡山県井原市　友弘征一〉

●ここから先へ行くには、「いかせる」のコマンドでOKだ。三鈷剣は、この後に不動堂に行って、教授と神城に交互に数珠を持たせて呪文を唱えさせた後、不動明王を調べれば…。

●ボクは今、『ラプラスの魔』をやっています。ところで、狼男をどうやったら倒せるのですか？　こいつは、大変強くてまったく歯が立ちません。それから、アミュレットとヘンルーダとウスネアとは、どんな効用があるのか教えてください。

〈東京都港区　甲田勝弘〉

●狼男を倒すには、銀のタマを使えばとっても楽に倒せるよ。銀のタマは、ウェザートップ館にあるから、よーく探してみよう。それと、アミュレットは、ゾンビやスケルトンを消す効果を持っているんだ。ようするに十字架と同じ効果をもっているってわけだ。ただし、10回使うことができるから、探険に持って行くべきだと思うよ。ヘンルーダを使うと、前にワナがあるのを教えてくれるんだ。ウスネアを飲むと、精神力が1つUPするぞ。

●クロちゃん大大先生。私は今『イース』をやっています。イースの本は2冊集めました。そして、それをおばあさんに読んでもらうと、「木と話せる」なんて書いてあるというではありませんか!!　それに説明書にも、人以外にも話せる奴がいるように書いてありますし、もし木と話せるのなら、その方法を教えて下さい。先生、どうぞこの迷えるヒロキに力をください〜〜!!

〈福岡県福岡市　菊田裕樹〉

●ヒロキくん、実は「木の実」というアイテムを持っていれば、町の外にある大木と話せるようになるんだ。この木の実は、廃坑の奥の方の宝箱の中にあるからよーく探してみよう。大木は、キミに情報だけじゃなく光りかがやく物をくれるかもしれないぞ!!

●クロ先生、はじめまして。『イース』についてわからない点がたくさんあるのでよろしくお願いします。

1．神殿に行っても2階へ昇る階段がみつからない。

2．廃抗の1階から2階へ行く階段がわからない。

3．宝ばこを開けるカギがない。

以上3つの点がわかりません。なにとぞ、よいお答えをお願いします。

〈大阪府茨木市　松本一樹〉

●それでは、質問にお答えしよう。

1．と一にかく下の方をよく見てみよう。思わぬ穴が…。

2．ここも同様に下の方に注意すればOKだ。

3．このカギは、神殿のどこかにあるからがんばって捜そうぜ。

●今、ボクはファミコンの『オホーツクに消ゆ』をやっています。ましゅう湖の真紀子とめぐみのいなくなったところから、まったく進みません。どうすればいいのですか？　ちなみに今の得点は90点です。よろしくお願いします。

〈千葉県木更津市　横内啓太〉

●横内くんは、「マリモヤ」にもう行ったかな？　ましゅう湖の書き置きは見つけたかな？　思い当る点があったら、もう一度チェックするべし!!

●『ガルフォース創世の序曲』で電源ユニットを交換して、ハッチを開けたいのですが、どうしても開け方がわかりません。どうすればいいのか、クロ大大先生、どうぞ教えてもらいたいのです。よろしくお願いします。

〈福島県いわき市　坂本　充〉

●キミはもしかして、ワイヤー○○を持っていないのかな？　これは格納庫にあるハズだから、よーく捜してみよう。

●はじめまして、クロ先生。ボクは、今『ジーザス』をやっています。1号機のコメットの6階にいます。6階の天井のバルブの締め方が、ぜんぜんわかりません。クロ先生、よろしくお願いします。

〈大分県別府市　川上　裕〉

●バルブは、全部で5つある。これを最も少ない手順でしめればいいんだ。ヒントは4だよ。よーく考えてごらん。

Question

●クロ先生、コンニチハ！　ボクは今、PC-88FRで『ジーザス』をやってます。ころな編の終わりの方のレザーロンをひくところまで来たのですが、メロディがさっぱりわかりません。それとも、レザーロンは関係ないのですか？　どうか見捨てないで教えて下さい。AVGは初めてです。

〈横浜市栄区　武麻速雄〉

Answer

●あの場面はメロディがわからないと進めないんだけど、メロディを聞いて音符がわかる人って少ないよね（実をいうとボクも音感に自信はないんだ）。だから、もっと詳しい人にヒントを聞いたら？　といっても見捨てているんじゃなくて、ちゃんとヒントをくれる人がいるんだ。やり方は１音ひいてはやめてみて、意見を聞くんだ。正しいかどうか教えてくれるから、正しかったら続けていって、メロディにすればいいんだよ。

Question

●はじめまして、RPG or AVGでないゲームですが助けて下さい。ゲームは『DAIVA』です。30の星をすべて、植民星系にしたのですが、どーしてもナーサティア双惑星に行けません。どうすればいいか教えて下さい。クリシュナ・シャークからは、ガンマ３タイプのOM砲をもらいました。クロ先生、よろしくお願いします。

〈長崎県諫早市　森田明秀〉

Answer

●残念ながら、キミはもうナーサティア双惑星に行けないな。とりあえず、ナーサティア双惑星に行く方法を伝授しよう。その方法とは、ある月にナーサティア双惑星の近くの、ある星を制圧して、その後に惑星戦をしてみることだ。すると、ナーサティア双惑星への航路が開くというわけだ。これでキミが行けない理由は、わかっただろ。まあ、もう一度最初からやりなおして、がんばってくれたまえ。

Question

●初めまして、クロ大々々先生。ボクは今、コンプティークを参考にしながら、PC-8801FHで『イース』にはげんでおります。ところで、８月号のHOW TO WINの67ページのところに「そして、もう１人、この街のどこかにいるマスクをつけ黒い服を着た男を探そう」と書いてあるので、いっしょうけんめい徹夜までして探したのですが、どこにもいません。どうか、この未熟なボクに教えて下さい。ついでに、「木の実」はどのように使えばいいのでしょうか？　どうぞよろしくお願いします。

〈千葉県松戸市　真島武洋〉

Answer

●ボクが思うに、「黒い服の男」とは最後の魔法使いのことじゃないかな？　キミはきっと、そいつを倒していると思うから、気にする必要ないよ。それから、「木の実」を持っていれば、あるところの木とお話できるから、がんばってその木を探してみよう。

Question

●ボクは今、『ラプラスの魔』をやっています。ウェザートップ館の２階に開かない扉が２、３ありますが、どうすれば開けられるのですか？　それと、地下にあるお墓には何か謎でもあるのでしょうか？　アイテムは、歴史書と怪物百科とアミュレットを持っています。クロ先生、よろしくお願いします。

〈東京都目黒区　越谷道治〉

Answer

●２階の開かない扉を開けるには、鉄のカギとめのうのカギを持っている必要がある。鉄のカギは、１階の机の中に隠されているぞ。めのうのカギを手に入れれば、ウェザートップ館の裏口も開けられるようになるから探険がだいぶ楽になるだろう。こいつは、地下室の墓のどれかに埋まっている。その場所は、これまた地下室のどこかにMAPがあるからよーく捜してみよう。それから、墓を掘るにはシャベルが必要だ。シャベルを手に入れるには、レイスを倒す必要があるぞ。場所くらいは、自分で考えよう。

Question

●ボクは今、『魔界復活』をやっていますが、風林寺にどうしても行けません。又、風林寺に行く途中にお寺がありますが、中に入ろうとすると殺されてしまいます。いったいボクはどーしたらよいのですか？　教えてくれないとクロ先生を一生怨みますよ。クロ先生、よろしくお願いします。

〈大阪府寝屋川市　マスキー〉

Answer

●ここでは、車の外に出た後で「行かせる・車の中」を２回して、車に戻れなくなった後で話をしよう。すると、「照魔石」が光るので、もう一度話せば、２人が呪文を唱える。その後で扉を見れば妖魔は溶けてしまっているわけ。これで風林寺に行けるぞ。

Question

●ボクはD&Dを始めたばかりです。キャラクターはレベル５のクレリックなのですが、呪文のうちで一番役に立つのはどれですか？　どれからおぼえていけばいいのか教えて下さい。

〈佐賀県伊万里市　古田伸吾〉

Answer

●これはむずかしい質問だね。なぜかというとD＆Dは、だんだんレベルが高くなるにしたがって、グループごとに独自の世界に移っていくんだ。だからダンジョンマスターのシナリオの作り方によっては、高レベルの強力な魔法であっても、まるで使わない場合だってあるんだよ。でもあえてアドバイスをすれば、治療の魔法が役にたたない、ということはめったにないね。

Question

●『ウルティマⅣ』の「謙譲の神殿」に近づけません。次から次と、休む間もなくデビルにおそわれてしまいます。1度や2度なら相手を全滅させることもできますが、こう続けてだとやられてしまいます。レベルが高くならなければダメなのでしょうか？　それとも何か方法があるのでしょうか？

〈長崎県長崎市　浜田隆樹〉

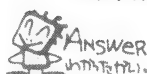
Answer

●うん、確かにあの連続攻撃をまともに受けてたら命がいくつあっても足りないね。でも、ある楽器を吹いている間はあそこの怪物は出てこない。この楽器についてはマジンシアで話が聞ける。

Question

●クロ先生、『ウルティマⅣ』について質問があります。真のアバタールとなるべく、日々修練にはげんでいるのですが、「崇高な心の神殿」が見つかりません。9月号のマップにも書いてなかったし…。地上にはないという話も聞いたのですが、いったいどうやって行けばいいのか教えて下さい。

〈東京都世田谷区　染木　順〉

Answer

●その神殿へ行く方法はたった1つ。ムーンゲートを使うことだ。両方の月が満月のときに、ミノックの近くに現われるムーンゲートに入ればいい。他の神殿と同じく、ルーンは必要だからね。

Question

●クロ先生、今ボクは頭にきています。なぜなら、『ガルフォース』でわからないところがあるからです。最初の方でルフィが敵と戦うためにブロンディに乗って行ってしまい、それをラビィが追っかけて行ったところです。エルザから修理が終ったと通信が入るのですが、戻ることができずに GAME OVER になってしまいます。このまま、先に進むことができないと、このゲームを消滅させます。どーか、どーか、教えて下さい。

〈川崎市高津区　竜太〉

Answer

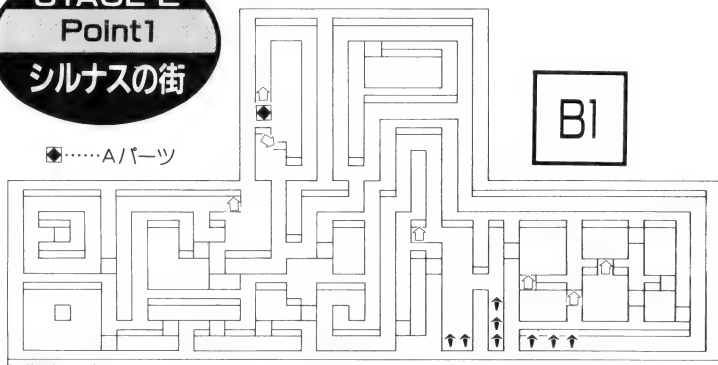
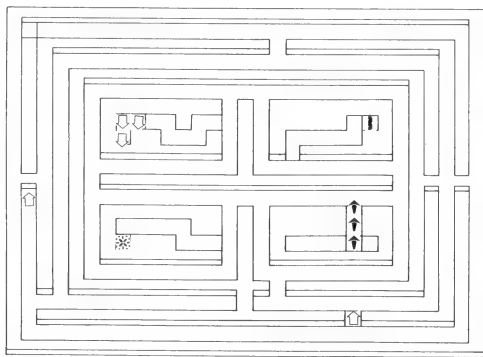
●通信が入ったとき、キミは戦っているわけだよね。ここでの通信は、とにかく帰って来いってやつだけど、敵にスキがない。こんなときは、敵に何回か攻撃してみて、敵が被弾するのを待って、そのスキに逃げればOKだ。

Question

●クロ先生、ボクは今 88SR 版の『キングスナイト・スペシャル』を Play しています。ところで、カリバのステージの POINT1の迷宮がまったくわかりません。なさけないようですが、クリアするためにMAPを載せて下さい。クロ大先生、どうぞ助けて下さい。よろしくお願いします。

〈京都府宇治市　東前公幸〉

Answer

●東前くん、これが POINT1 の MAP だ。よーく参考にしてくれよ。

※……マラバ。MAX値UPと、S_2をくれる。

Question

●クロ先生、こんにちわ。ボクは今、『カサブランカに愛を』をやっています。パソコンを買って、初めて買ったゲームなんです。1945年のエルガー博士の死体のそばの「タイムマシン」に乗れたのですが、動かせません。タイムマシンに乗ると、目の前に大きなスイッチがあるらしいのですが、どうしても押せません。どうすればいいのでしょう。メーターのダイヤルは19160615にしました。クロ大先生、どうか私に教えて下さい。

〈新潟県中頸城郡　市原雄一〉

Answer

●スイッチを見て、押そうとする発想はなかなかいいよ。でもこの場合は、押してもダメなら、××するっていうのが正解なんだよ。

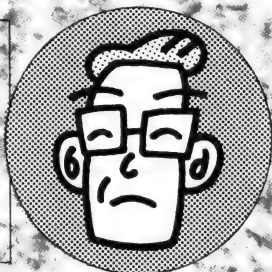
D&Dに関する質問にたいしての答は、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

送り先

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG & AVGお助けコーナー」係

ジャジャーン／　今回より誌上体験アドベンチャーは、名前も改め新装開店するのだ!!　AVGファンよ、先江進の新しい挑戦にいどんでくれ!!

連載 1　先江　進

ジュリアーノの冒険　Part. 1

01

見聞を広めるためのひとり旅は、ジュリアーノをたくましくした。きびしい山道を登り、谷間の急流を渡り、ときには襲いくる野獣と闘い、弓を射ては鳥を撃ち落として食料とした。

長い旅だった。そしていま森をぬけたとき、ようやく前方に町が見えてきた。城を取り囲んだ町らしい。町の中へ入って行くと、壁に寄りかかった1人の老人が、じっとジュリアーノを見つめている。

老人に話しかける ——→09
そのまま町へ入っていく ——→12

02

剣の闘いのまえにジュリアーノは、ポケットに隠しておいた手袋をそのまま はめた。 ——→20

03

ここで手袋を渡してしまっては、あとで剣を使うときに剣の力を出しきれないに違いない。そう考えたジュリアーノは、こっそり手袋をそのままポケットにしまいこんだ。 ——→13

04

北の扉を開けて北に進むと、そこは迷路の外だった。ジュリアーノは一番目に出ることができたので、いよいよ剣の闘いに進むことになった。

手袋をポケットにしまってあれば ——→02
手袋をすでに手にはめていれば ——→20
老人から手袋をもらっていなければ ——→20

05

さらに北に進むと城が見えてきた。城の中からときおり歓声がきこえてくる。ジュリアーノは城の門の壁に張られている告示を読んだ。

告示
セベラ王の娘、エリナ姫が魔王ザイガードにさらわれた。ザイガードはセベラの北100kmにあるフォンブローシュの湖の小島に立つ、ドクロ城に住んでいる。姫の命にかかわるゆえに、兵士の一軍を送ることもできない。志願するものは互いに技を競いあい、最後まで勝ち進んだ者1人が、真の勇士として選ばれるであろう。姫を助けだしたあかつきには、セベラの国土の半分を与えるものとする。

——→14

06

けっきょくのところ、ジュリアーノはずいぶん余分に歩き回って張り紙のある部屋にもどった。そこから北に進んで、迷路の外に出た。出口から出たとたん、拍手がわきあがったので、彼は自分が一番乗りで迷路を脱出したのだと勘違いした。だが、そうではなかった。すでに先に出た2人の剣の闘いがいま始まったところだったのだ。

ジュリアーノは、魔王ザイガードに挑む勇士にはなれなかった。

THE END

07

横からの攻撃を受け止めようと剣を大きく横に振ったとき、ジュリアーノの剣が手からすべった。

ドスッ!　ゾルドバの一撃がジュリアーノの横腹に決まった。

うっ!　ジュリアーノはその場にうずくまってしまった。

「それまで!」

ジュリアーノは破れた。魔王ザイガードに挑む勇士にはなれなかった。

THE END

08

東の扉に入ると、そこはまだ迷路の中だった。間違えたのだ。いま入ってきた扉はこちら側からは開かない。

―――――→06

09

「こんにちわ。ここはなんという町なんですか」

「セベラの町だ。見たところ剣士のようだが、腕に自信があるんなら、この町の北にあるセベラ城に行くがいい。王セベラの娘、エリナ姫が魔王ザイガードに連れ去られてしまったので、助け出すための勇士を募っているのだ。申し出た者がいろいろな技を競って、一人だけが真の勇士として選ばれるそうじゃ。いましがたワシの息子ジョゼも出かけたのじゃが、これを忘れおってな。息子に渡してもらえまいか。ワシが作った特製の手袋なのだが、剣をしっかりと持つことができるのじゃ。ワシの息子は他のだれも着ていないような、赤い胴着をつけておるから会えばすぐわかるはずじゃ。さあ、行かれるがよい」―――――→12

10

つぎは知力の競技として、迷路が使われることになっている。ここまでに残った4人の競技者のうち、初めに出口から出てきた2人によって、最後の剣の闘いが行われるのだ。

迷路は正方形の小さい部屋が、5×5に寄せ集められているという。南西の角にある入口から入ると、その部屋にはいま入ってきた入口以外、北にしか扉がない。北へ進む。するとつぎの部屋も、いま入ってきた南の扉以外、北にしか扉がない。北へ進む。またしても北に扉がある。北に進む。またまた北に扉がある。北に進む。こんどの部屋には東に扉がある。

「そうだ。いまいる部屋は、北西の角にあるはずだ」

それからジュリアーノは東に進んだ。するとその部屋には東と南に扉がある。南に進む。東に扉がある。東へ進む。南に扉がある。南に進む。するとこんどの部屋にはすべての方向に扉があるではないか。西へ進む。このあと南、南、東と進んだが、そこで行き止まりになった。ジュリアーノは先ほどのすべての方向に扉のある部屋までもどり、そこからこんどは東に進んだ。やはりそこにも、4方向に扉がある。北に進む。北の扉がある。北に進む。またまた4方向に扉がある部屋だ。壁に張り紙があり、つぎのように書いてある。

東、西、北の扉のどれかを出ると、迷路の外に出られる。確信があれば以下を読む必要はない。

張り紙の続きを読む―――――→19
続きは読まず、どれかの扉に入る→11

11

続きを読む時間もロスだと考え、ジュリアーノは扉に入ることにした。

東に進む―――――→08
西に進む―――――→15
北に進む―――――→04

12

ジュリアーノは北へ続いている道を進んだ。しばらく進むうちに、かなり派手な家の前に老女が立っている。「お若い方。今日は男達がほとんど城へ行ってしまってな。この家の美女達が、あんたのような男の来るのを待っていたんじゃよ。どうじゃゆっくりと遊んでいかないか」

遊んでいく―――――→18
そのまま北へ進む―――――→05

13

そしてジュリアーノの力だめしの番がやってきた。厳しい鍛錬を続けてきたジュリアーノの体は、見かけはけっこうスリムであるものの、服の下に隠れた手や足の筋肉は、りゅうりゅうとしていた。腰をかがめ、鉄柱に手をかける。息を吸って少しはき出したところで止める。腰をのばしながら鉄柱を引き上げる。そして間髪をいれずに頭上へと持ち上げた。

ウオー。あまりのみごとさに、いっせいに観衆のため息がもれた。そしてしばらくしてため息はものすごい拍手に変わった。かくしてジュリアーノは第一関門を通過したのだった。→10

14

ジュリアーノは城門をくぐり、歓声のわきあがる人の群れの方へと進んだ。歓声がひときわ高くあがったが、それは1人の男が力だめしの鉄柱を頭上にかつぎ上げるのに成功したからだった。つぎの男はずいぶん太っている。しかし腹のまわりについている肉は、筋肉には見えない。ようやっと鉄柱を腰のところまで引き上げたが、それ以上はどうすることもできない。ちょうど突き出た腹に鉄柱がつかえているので、観衆の中に笑いのざわめきが広がった。

「そろそろ申し出を締め切るぞ〜」

という声に、ジュリアーノは即座に申し出た。

そのとき赤い胴着をつけた男が鉄柱

に挑戦したが、やはり持ち上げることはできなかった。

町の入口で老人と話したのなら──→17
老人と話さなかったなら───→13

15

西の扉に入ると、そこはまだ迷路の中だった。いま入ってきた扉をもどろうとしたが、その扉はこちら側からは開かない。西に扉があるので、西に進んだ。こんどの部屋には銅像が立っていて、まえにこの部屋を通ったような気がする。───→06

16

「ジョゼ、キミの父上がこれを渡すようにとのことだ」
「これはわざわざありがとう。それは剣を使うときにつけると、剣と手が一体になるんだ。オレは力だめしで第一関門を通過できなかったから、手袋は親切なキミに譲ろうじゃないか。ただし、この手袋はそのままつけたのでは、かえって剣がすべってしまうぜ。必ず裏返してからはめることだ。鉄柱を持ち上げるのにも少しは役に立つだろう」
「ありがとう」
ジュリアーノは手袋を裏返してから両手にはめた。───→13

17

この赤い胴着をつけた男がジョゼに違いない。手袋を渡すべきかどうか、ジュリアーノは考えた。

ジョゼに手袋を渡す───→16
手袋を渡さない───→03

18

しばらく女と戯れていると、突然外の通りが騒がしくなった。窓を開けて外を見ると、大勢の人々が城から帰って行くところだ。
「魔王ザイガードにさらわれたエリナ姫を助けるための、勇士の闘いが終ったのよ。あなたのような強い男が出ればよかったのにね。でもあんたみたいにすごい人、久しぶりだったわ」
ジュリアーノは、魔王ザイガードに挑む冒険の旅に出ることはなかった。

THE END

19

張り紙の続きはすごく小さな文字で書かれていたので、ずいぶん手間どってしまった。いずれにしてもそこにはこの迷路を出るためのヒントが書かれていたのだ。ジュリアーノがそれを読んでいるうちに、2人の男が北の扉へ入っていった。ジュリアーノはそのあとを追ったが、あとの祭り。彼は剣の戦いに進むことができず、魔王ザイガードに挑む勇士にはなれなかった。

THE END

20

人がきが四角いバトルエリアを囲んでいる。ジュリアーノの相手はいかにも荒くれ男のようなヒゲをはやしたゾルドバという男だった。2人には刃のない練習用の剣が与えられた。
セベラ王の手から白い鳩が飛び立ったとき、闘いの幕は切って落とされた。盛大な拍手がわきあがる。2人はしばらく剣をかまえたまま動かなかった。先に切り込んだのは、ゾルドバだった。ジュリアーノはうまく剣で剣をかわした。ジュリアーノが切り込む。ゾルドバがかわす。しばらく交互の攻めが交わされた後、ゾルドバがいままでの上下の攻撃から、急に横の一振りを加えてきた。

手袋を裏返してはめていれば
───→21
手袋をそのままはめていれば
───→07
手袋を持っていなければ───→07

21

大きな一振りをみごとに横へ払うと、反動でゾルドバの剣を持つ手が上にあがった。ジュリアーノの意識の中では、つぎの一撃がスローモーションのように記憶に残ることになる。ゾルドバの右手が上にあがったとき、ジュリアーノの剣はゾルドバの腰の高さでわきに振られている。そのまま剣が同じ高さを保ちながらゾルドバの腹に向かう。ぎょっとしたゾルドバの目。ゾルドバは剣を真下におろし始めたが、間に合わなかった。剣が腹を打った瞬間、ゾルドバはうめき声を発してうずくまった。
「それまで！」
ジュリアーノは勝った。そして選ばれた。魔王ザイガードに挑む勇者として。宙を舞っていた白い鳩が、勇者をたたえるかのように、ジュリアーノの肩に舞い降りた。行けジュリアーノ。魔王ザイガードを倒し、エリナ姫を助けだすのだ。

part1・THE END

ブロック通過得点表

01	0点	12	0点
02	0点	13	+20点
03	0点	14	0点
04	+10点	15	0点
05	+10点	16	+20点
06	−20点	17	0点
07	0点	18	−10点
08	0点	19	0点
09	+10点	20	+10点
10	+10点	21	0点
11	+10点		

解決編 《8月号》

ロストワールド パート3

モンスターとロープの引き合いになったトム。さて、ロープを手元に残し、かつモンスターをやっつけるには？　ということでブラインドコマンド⑨が問題だったね。答は、ケンデ　ロープヲキル　でした。これでロープは少し短くなるが手元に残り、モンスターも勢いあまって川へ落ちてしまうというわけ。
正解者の中から抽選の結果、茨城県水戸市の鳥居直樹くん、富山県氷見市の藤田隆くん他3名にコンプティークのオリジナルTシャツが当りました。

宿題と応募方法

今回の宿題はひとつ。応募者の中から正解者には、抽選で5名の人にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントします。なお　9月号の解決編は11月号、今号の解決編は12月号で発表します。答を書いて、コンプティーク編集部「アドベンチャー体験ノベル」係に送って下さい。
宿題
知力の競技、"迷路"の中で(15)の文中にある銅像が立っている部屋から、迷路のそとへ出るまでには、最短で扉を何回通る必要があるだろうか。

AVG WORLD
Concept & script : KUROHDO MATSUGAE
Visual Work : BLACK POINT
聖(セント)エルザ
St. ELZA CRUSADERS
クルセイダーズ
連載当初から あたし 困ったカオ ばかり なんですネッ!
ミホのお願い!
イコのオネガイ!
だれか B.P.さんの アシに 来てっ!
ACT7:乙女の園(ガーデン オブ メイデン)—Garden of Maiden

CAMERA EYE 1

季節はうつって初夏の頃。木陰にたちには不安のカケラもなく…

外濠公園にそってベルトのようにのびている木立ちの列が、雲ひとつなく晴れわたった空に、くっきりとはえている。

早朝の散歩を楽しむ人や出勤前のジョギングをする人影もひきあげてしまい、公園には鳴きかわす小鳥たちの声が、さわやかな初夏の空気のなかをわたっていく。

朝のラッシュアワーがはじまって、近くの四谷駅からは、電車が到着するたびに無数の人々がはきだされ、つぎつぎに四方に散っていく。

その人波の中から、女学生の元気なあいさつの声がいくつもあがる。急ぎ足の通勤者たちが多いなかで、彼女たちの明るい笑顔と気ままな足どりは、ひときわ目だつ存在である。

そうやって駅前にできたいくつかのグループのうちのひとつが、人波におし出されたような形で外濠の土手の上の公園にのぼっていく。

「ねえ、きのうの数学のテスト、むずかしかったですわね」

「それより、物理ですわ。3番目の問題なんて、去年の東大入試に出た問題なんですってよ！」

「あー、もう試験のお話はよしましょうよ。過ぎ去ったことはクヨクヨしない――わたくし、そう考えることに決めましたワ」

「そうそう。苦悩の日々は、きのうをもって終わりをつげたのです。わたくしたちは、バラ色の未来が待っている！」

少女は、大きく両手を広げて、劇のセリフでもまねするように、気どったアクセントでそう言った。

ふつう、女子高生たちのグループならば、ここでコロコロとあたりはばからずに笑いころげるところだが、この女の子たちは短かく上品な笑みを浮かべて、たがいの顔を見あわせただけだった。

無人の公園をしばらくそぞろ歩いた少女たちは、やがてベンチの上にていねいにハンカチを広げると、ゆっくりとした優雅な動作で腰をおろした。

いつのまにか、同じような育ちのよさを感じさせる女の子のグループが、それぞれのジャマにならない距離と節度ある低い声の会話をたもちながらいくつも公園の中に入ってきていた。

どのグループも、同じ純白のエレガントなブラウスと落ちついたデザインのスカートといったいでたちである。

下級生たちは、すでにレディの風格とでもいうべき洗練されたもの腰を身につけつつある上級生を尊敬のこもったまなざしで追い、新しい上級生たちのグループが公園に入ってくると、すわっていたベンチから立ちあがってさりげなく座をゆずりわたす。上級生たちは、そこにだれかがすわっていたなどとは知らないかのように、礼もいわずに腰かける。が、尊大な感じはまったくない。ゆずるほうも、ゆずられるほうも、あまりにそれが自然な動作で、まるでひと続きの流れといったものになっているからである。

つどう乙女(おとめ)

音楽が流れているわけでもなく、だれも華麗なドレスをまとっているわけでもないが、公園の一角のその光景は、さながら高貴の淑女たちの園遊会のようである。その空間だけが、周囲のあわただしさからスッポリとぬけだしてしまい、時間さえここではたつのを忘れてしまったかのようだ。

きのうまでの試験のこと、それが終わったあとで行ったショッピングや映画、夜中まで読みふけってしまった恋愛小説のこと等々……、少女たちの会話はつきなかった。なかでも、もっとも多いのは、美容院に行ったとか、靴や靴下を新調したとか、服装に関する話題である。

しだいにどのグループの会話もそこに集中してきた。新入生らしいグループのひとりが、それまでのつつしみ深い雰囲気を破って、ま新しいスカートのはしをつまんでクルリとかわいらしいターンをきめた。

そのとき、公園のむかいにある建物のあいだから、壮厳な鐘の音が起った。

「エルザの鐘よ！」

「さあ、行きましょう。中等部のみなさんも、シスターのおこごとをちょうだいしないように、お急ぎになって」

少女たちは土手をかけおりて、つぎつぎに門の中に消えていく。高いアーチの上にかかげられたブロンズ板には、『聖エルザ学園』の文字がくっきりときざまれていた。

at The Story

前号までのあらすじ

東京都心に位置する私立の名門・聖(セント)エルザ学園は、男女共学化等々、何者かの陰謀とおぼしき大改革がつぎつぎ断行され、波乱の新学期をむかえた。

学園を守る使命を象徴する五角形のペンダントを身に帯びた生徒たち――姫、ミホ、チクリン、オトシマエ、コックリさんの5人が集結した。

謎を秘めたペンダントをめぐって『敵』ばかりでなく、5人が出会うきっかけを作った不思議な少女・滝沢礼子も暗躍。チクリンのペンダントを奪ってまんまと逃走する。

一方、『敵』はオトシマエとミホの空手部をつぶしにかかる。だが、『敵』の手先であるはずの巨漢・水谷は、決闘でオトシマエに見かけの勝利をゆずり、存続が決まった空手部に

乙島恵利（2年）
宇奈月京平（3年）
白雪和子（3年）
伊勢一機（3年）
小栗まなみ（2年）
若松ダイスケ（1年）
織倉美保（1年）

CHICKLIN あたしたちの新兵器！ さっそく役に立ったけどサ……

（こらー、オトシマエっ、あたしの分まで食べちゃったワね！

ばーか。アタイがくったのは、甘いのニガ手なコックリの分。おまえはもう、自分のはとっくにたいらげて、姫やミホのに手エだしてんじゃねえか

け、けど、あたしぜんぜんおナカいっぱいになってないわヨオ……）

ふが……ふげほげ、ふげほげはげひげ……はがっ！

（ん？ なんだ、これは 頭のそばでだれかどなってる……）

あたしはガバっと起きあがった。どーゆーわけ？ ここはエルザ・ハイツのあたしの部屋だ。窓からは朝の光がさしこんでて、隣のマリちゃんのベッドはカラッポだ。

「チクリン……チクリンってば！」

「ミホちゃん？ いったいどこに隠れてんのよォ」

「なに寝ぼけてるの。わたしは自分の部屋よ。朝食の時間に食堂にあらわれなかったから、通信機ためすついでに起こしてあげたんじゃない！」

「アッ、そっかあ！」

あたしは枕もとのヘアバンドを取りあげた

きのう、中間テストがやっと終わって、あたしたち〈聖エルザ・クルセイダーズ〉は、一週間ぶりに会合をもった。その席上——

コックリさん、例のもの手に入れてきてくれた？

みんなが集まると、さっそく姫が言った

もちろんサ。試験勉強そっちのけで秋葉原の電気街に出かけて、姫の注文どおりのヤツを見つけてきたよ。調節もバッチリすんでるよ、ホラ

わー、ちっこくてカワイイのォ！

だろ？ これは小さいけど、高性能の通信機なんだ。障害物がどのていどあるかによるけど、野外なら聖エルザの中庭から敷地内全体に電波をとどかせるくらいはできるよ

へえー じゃ、なんかあれば仲間にすぐ知らせることができるワケね

食いモンとまちがえんじゃねえゾ、チクリン

フンだ。オトシマエこそ、おーざっぱなんだから、失くしちゃうか、握りつぶしちゃうか、アブナイもんだわ

あたしは、ホラ、隠しもつのにピッタリなとこがあンだから……

——そーだった。あのとき、さっそく手先の器用なミホちゃんが、あたしのウサ耳ヘアバンドに通信機をぬいこんでくれたんだ

「なーるほど、エルザ・ハイツの部屋どうしだったら、ミホちゃんの声がこんなにハッキリ聞こえるわけね。ベーンリィ！」

「のん気なこと言ってないで、チクリン。はやく起きないと、遅刻しちゃうわよ。わたし、先に行くネ♡」

フツンと小さな音がして通信が切れた。時計を見ると、なんと、もう8時20分！ あたしはあわててベッドをとび出し、大急ぎで制服を着こむと、猛スピードで階段を駆けおりた

玄関ホールのほうではまだ寮生の子たちの声が聞こえてたけれど、あたしにとっては何より食べものが命！ もう舎監のミス・ランドルフもいないだろうから、食堂へとびこんでミルクをたて続けに3杯かっくらい、食パンに手ばやくバターをぬりたくった

「じ、じかんがないっ！」

最後の手段。あたしは1枚をあんぐと口にくわえ、2枚ばかし手でつかむと、ビューッと風を切って校庭にとび出した

と、ちょうど塀をのりこえて入ってきたオトシマエとハチ合わせした

「フッ、おい、チクリン、なんてカッコウしてんだ」

オトシマエは、あたしを見るなりゲラゲラ笑いだした

「な、なによ。遅刻寸前なのは、あんたもいっしょでショっ」

「アハ、アハ、苦しい。そりゃまあ、おまえのイジきたないのはとっくに承知してるけどサ。ほれ、アタイをよーく見てみな」

CAMERA EYE 2

「森崎——」教頭を呼びすてにする謎の少年の出現!?

そのころ、学園の正門は修道女姿のシスターによってゆっくり閉じられるところだった。

正門から数十メートルはなれた塀ぎわに一台の黒ぬりのベンツが停車しているのが見える。

カメラ、切りかわってその車の後部座席の人物の視線となる。

「これが、きょうからぼくの行く学校か……典型的なお嬢様学校のふぜいじゃないか。この中のほんの数人の反逆分子に、おまえたちが手を焼いているというのか、森崎?」

「申しわけございません。ですが、『若』のお手をわずらわすまでもなく、じきに私どもが……」

視線となったカメラ、助手席からふりかえって平身低頭している森崎教頭をとらえる。

「言うな。ぼくが来たからには、ぼくなりのやり方でやつらをおさえてみせる。おまえはぼくの指示に従っていればそれでいい」

「は、はっ。恐れいります。では、私は先に……」

「まて。例のものは持ってきているか」

「あ、これは失礼いたしました。『若』が聖エルザの編入試験のかわりにお受けになった、中間テストの答案でございますね。それでしたら、ここに」

森崎はカバンの中からあわてて大きな封筒をとりだすと、うやうやしくささげもってカメラのほうにさしだす。

「こんなものをわざわざお受けいただく必要はございませんでしたのに。平均98・25点。聖エルザでも一、二を争うご立派な成績で……」

「なに? では、ぼくよりも上位の者がいたというのか」

後部座席から封筒に手をのばしかけたカメラの視線の人物がたずねた。

「い、いえ、とんでもない」

「森崎、正直に言え。ぼくより高得点だったのは、だれとだれだ!」

「は、はい。白雪和子——前学園長の孫娘であります。それと『若』と同点の宇奈月京平という生徒が……」

「そうか。両名とも、きょうからぼくの宿敵となるペンダントの持ち主というわけだな。さっそく恥をかかせてくれたか。うむ、今に見ていろ、やつらをぼくの足もとにはいつくばらせてやる……」

カメラの前に左右からさしのばされた両手が、かすかにふるえながら答案の入った封筒をゆっくりとやつざきにしていく。

——フェイド・アウト。

そーゆーと、オトシマエはさも自慢げに両手を広げた。

(フン、えらそーに胸はっちゃって、なにを見ろってゆーのヨ。たしかにオッパイはデカイけどサ……あれっ? なんだかオトシマエがみょーにマブしいじゃないの。急に美人になっちゃうワケないし。ど、どーしてっ!?)

「そーいえば、オッパイがやけに目だっているよーな……」

「そーだろ。ってことは、長い間あつ苦しい上着の下におしこめられてた肉体美が、きょうこそ解放の日をむかえたってこったぜ!」

「きょうは……中間テストの翌日、6月1日。あっ衣がえの日だア!」

あたしったら、冬もののブラウスやスカートを着たうえに、あわててひっかけてきたもんだから、ジャケットの中にごていねいにもハンガーまで背負ってきちゃったのよっ!

MIHO

どうしよう……ささいなことを滝沢礼子までそれをあおるよう

（チクリンは遅刻しなかったのかしら……）

中間テストの成績会議で全校が自習になった４時限め、教室の窓ぎわの席のわたしは、初夏の陽ざしがまぶしいグラウンドを見おろしていた。

聖エルザには、各学年４つずつのクラスがある。男子がこの春から入学・編入したために、１クラスずつふえたのだ。体育の授業は男女別だから、2クラスが合同でおこなう。たった今、グラウンドに出ているのは、２年生のチクリンのクラスとオトシマエのクラスだ。

とくべつ注意して見るまでもなく、オトシマエとチクリンはすぐに識別できた。女子は全員でトラックをランニングしているところだ。もちろんオトシマエは列の先頭をきってグングンとばしている。そのあとから30メートルほどおくれて一団となったグループが続いている。と、その集団からいきなりメチャクチャな走り方で小さな女の子がとびだし、オトシマエをおっかける。でも、すぐに息を切らせてまた集団にのみこまれ、かと思うと、ふたたび猛烈なスピードで走りだす。それがチクリンだ。

（始業時間にまにあったかどうかはわからないけど、あんなにはりきれるとこを見ると、寮の朝食だけはしっかりと食べてきたみたいね♡）

「わあー、すンげえなあ。きょうから体操着も衣がえなんだ！」

わたしのすぐ後ろの男の子が大きな声をあげた。

「えっ、なに、なに？」

とたんにクラス中の男子生徒が、わたしの席のある窓ぎわの列のところに集まってきた。

「ほんとだー。それに、ほら、空手と新体操やってる乙島さんの長い脚を見ろよ。カモシカみたいだ！」

「ぼくは、あの第２集団の先頭にいるコがいいなあ……」

「あのコ、茶道部にいるんだぜ」

「くーっ。あのフトモモ、鼻血出そうだヨー」

さっきまで静かに自習していた教室内は、いまやハチの巣をつっついたような騒ぎになっていた。

「およしなさい、お下品なまねは！」

カン高い声が男の子たちのワイワイいう声を圧して響きわたった。クラス委員の片桐さんだった。彼女は、あっけにとられる男の子たちをしりめに、サッサと窓にカーテンを引いていった。

「おい、なにすンだよお。おとなしく自習してなかったのは悪いかもしンないけど、“お下品”なんて言われるスジあいはないぜ」

「けどさ、中等部からエスカレートしてきた、純血種の聖エルザかなんか知らないけど、根っからの深窓のお嬢様でいらっしゃる片桐さんから見れば、おれたち男だっていうだけで不潔でイヤらしいケモノ同然なんだろ」

「そーだ、そーだ。聖エルザじゃ、男子は人間じゃなくドレイなのサ」

片桐さんは中等部以来の秀才でしっかりした性格がクラス中の女の子からたよりにされている。男の子たちの放言のあいだも、片桐さんは教壇わきの窓の近くに立って男の子たちの勝手な言いぐさをひとこともゆるさないといったキゼンとした表情でにらみつけている。

険悪な雰囲気から身を隠そうとするように、女の子たちはゾロゾロと片桐さんの背後にかたまった。そして、恐ろしいものを見るように男子のほうをチラチラうかがっては身をふるわせている。

女の子たちのそんな態度がよけいに

キッカケに、男女の対立が表面化！ な発言を。わたしどうすれば？

男の子たちを刺激してしまう。

「あーあ。こんなお高くとまったお嬢様学校じゃなくて、ふつうの高校に進学すればよかったぜ」

片桐さんのきびしい視線をさけるようにあらぬ方向に目をやって、男の子のひとりがあてつけを言った。

必要以上にワルぶってはいるけど、男の子のことばは一面の真実をついているような気がした。１年生のクラスの男子は、わたしや滝沢さんと同じく正規の入学試験で合格している。高いレベルの合格ラインをクリアしていることからすれば、男子もそれぞれの中学ではトップクラスの優等生だったはず。学力的には中等部からそのままもち上った女の子たちともそれほどの違いはない。それなのに、入学式から約2カ月のあいだに、なぜか男子は、粗暴で、下品で、劣等生で、じゃまものであるかのようにあつかわれ、男の子たち自身もそういう風潮に流されて、だんだん卑屈になってきているのだった。そして、それはわたしたちのクラスや学年だけでなく、聖エルザ中どこでも事情は同じだった。

わたしはハラハラしながら男子と女子のにらみ合いを見守っていた。

（あと10分でお昼休みのベルが鳴るわ。はやく時間がすぎてほしい。でないと、ほんとに衝突が起こってしまうわ……）

「織倉さん、男子のそばにいると何をされるかわかりませんことよ。こちらへはやくいらっしゃい！」

席についたままのわたしに、片桐さんが声をかけた。

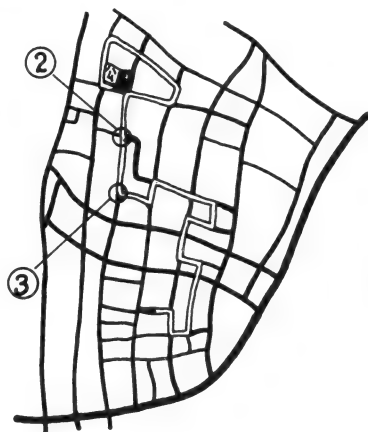
「で、でも……」

そのときだった。別の方向から、落ちつきはらった声が聞こえてきた。

「腰ぬけの男たちを恐がることはないわ。どうせみんな、女の子のお尻を追っかけることしか知らない青くさい連中なんだから」

滝沢礼子だった。彼女も女の子たちの集団に加わらず、冷やかな表情でずっとおもしろそうに様子を眺めていたのだ。

図

公園の周囲７個のオハジキをすべて通過するには、□＝直進、△＝右折、○＝左折の法則が必要。これを残りのオハジキに応用すると、すべてのオハジキを通過する道順は二重線で表したようになる。この線上にある番号は②と③。しかし「直進」はかならずしも必要でないから、正解は「③に青（○）のオハジキがあった」となる。

「な、なんだと——！」

滝沢礼子の挑発にのって、男の子たちがにわかに色めきたった。彼女はおそるげもなく、フンと鼻で笑うと、そのまま悠然と教室を出ていった。

「あいつをつかまえろ！」

男の子たちのいかりが爆発した。

「みんな、滝沢さんを守るのよ！」

女の子たちが、滝沢さんを追って教室を出ようと殺到する男の子たちの前に立ちふさがった。たちまち、あちらこちらでつかみ合いがはじまった。

わたしは乱闘のすきまをなんとかすりぬけ、滝沢礼子を追って廊下にとび出した。

まだ午前の授業が終わっていないため、廊下に人影はなかった。足音をたてないように気を配りながら階段のほうへ急いだ。屋上に出る非常口のドアがソッと閉じるのが見えた。わたしはゴクンとつばをのみこんで、一歩ずつ階段をのぼっていった。

滝沢礼子失踪事件、空手部存続をかけたオトシマエと水谷の決闘騒ぎ、チクリンの誘拐と続いた一連の事件からひと月半、学園は、その裏に隠された黒い陰謀をゆっくりはぐくむかのように、表むきは平穏に過ぎ去った。滝沢礼子も、わたしにときおり鋭いまなざしを注いでいることはあったものの、クラスではおとなしい神秘的な少女という定評ができつつあったくらいだ。

（でも、わざと男女の対立をあおるような、さっきの言動——。そこにはいったいどんな意図があるんだろう？）

それにもうひとつ、わたしがどうしても知りたかったのは、滝沢礼子がどうしてオハジキでわたしたちをチクリンの連れこまれた『敵』のアジトにみちびいたり（前回の解答は図を参照）、ペンダントを持ってないことがわかっているチクリンをたすけたりしたか、ということだ。

非常口のドアを細めにひらくと、滝沢礼子は屋上の手すりにもたれていた。なにやら人待ち顔で、ときどき時計をのぞきこんでいる。

と、もうひとつあるむこうの非常口が開き、ムックリと大きな人影があらわれ、滝沢礼子にむかって親しげに手をふった。

（水谷——！）

それは、オトシマエとの決闘でわざと負けたフリをしたり、『敵』のアジトでチクリンと滝沢を救った、謎の人物・水谷だった。

水谷が近づくと、滝沢はニッコリほほえんで彼をむかえた。

（やっぱり、ふたりはあの事件のあとで仲間になっていたんだわ！）

そのときだった。ま新しいブラウスのえりの裏につけたばかりの通信機が、非常呼集の合図を発した！

KOKKURI

そ、そんなイイコト、三人組に独占させるもんかっ！

チャーンス！

ボクの天才的な頭脳にピカッとひらめいたんだ。

3年C組、つまりボクのクラスは、成績会議で自習になった4時限めはふだんなら理科講義室での授業だ。先生からとくべつ指示がなかったから、ボクはさっそく早ベンにとりかかろうと思っていたんだけど、女の子たちはゾロゾロ理科講義室へ移動していくじゃないか。ところが、男どもはどうやらボク同様早ベンをきめこむ気らしい。

（絶好のチャンスだぜ！）

というのは、ボクのクラスでもこのところご他聞（たぶん）にもれず男女の仲があんまりよくない。クルセイダーズでは女のコにとりかこまれてゴキゲンだけど、クラスではひとり抜けがけもできなくて無念のキワミだったのだ。このぶんなら、この時間は女子と男子が別々になる。女の子に近づくなら、今をおいてそのチャンスはないっ！

そこで、取りだしかけていたベントウをカメラにもちかえて、さっそく女のコのいる理科講義室にむかった。

ところが、ひと気のない渡り廊下を通ろうとしたとき、窓の下の植えこみから、ヒソヒソ相談する声が聞こえたのだ。「女子更衣室へ忍びこもうぜ」などと言っている。窓の下をのぞくと、空手部の三バカトリオだった。

空手部の連中はその後の追跡調査で『敵』とは無関係であることがわかっているし、クルセイダーズの正体は明かしてないものの、ミホちゃんやオトシマエを介してつきあいもある。『女子更衣室』と聞いてはだまってらんない。ボクはたちまち作戦を変更して、三人組のお仲間に加わることにした。

「ウヒョヒョ、諸君やってるねエ！」

更衣室のドアから首をつっこんで声をかけると、大杉と松岡があわてて立ちならんでいるロッカーのかげに身をかくした。まっ白なブラを首にかけたまぬけヅラの安田だけが、キョトンとした目でこっちを見た。

「なーんだ、宇奈月センパイだよ」

「えっ、宇奈月さん？」

「お、おどかさないでよォ」

大杉と松岡が頭をかきながらバツの悪そうな顔で出てきた。

「ボクも女のコの生態研究に参加させてもらいたくってサ」

「セータイケンキュウ？　なに、それ」

安田が意味をのみこめずに聞きかえした。

「安田のドン感め。そ、そーですよ、センパイ。ぼくら、このまたとない生態研究のチャンスを生かそうとけんめいに努力してるんですっ」

松岡が目ジリをさげてニヤニヤ笑いながら言った。

「では、諸君、それぞれの研究課題にバッチリ取り組もうではないか」

「オーッ！」

トキの声をあげて、ボクらはロッカーをつぎつぎに開けはなっていった。この春まで女子校だったうえに、盗難なんてだれも思いつくはずもない上品でおっとりした校風だから、ロッカーにもカギなんかついていない。まさに宝の箱の行列だ。

（あ、こりゃチクリンちゃんのロッカーじゃござんせんか！　まあまあ、花柄の刺しゅうやらスヌーピーのプリントやら、きゃわゆーいっ！）パチリ。

「ホヨ、これ、キャプテンのじゃなかろーか？」

むこうのほうで、安田のまのびした声が聞こえた。

「えっ」

「つーことは乙島キャプテンのか？」

（そ、そりゃ、見のがすテはない。せっかく撮ったヌードのフィルムは取りあげられちまったんだ！）

そっちにむかいかけたボクは、胸のネクタイピンにしこんだ通信機がピッピッと非常呼集信号を出したのに気づいた。安田の手にしたDカップのブラにくっついている通信機がチカチカまたたいている……。

「お、おまえ、それのボタンおした？」

安田がコクンとうなずくのと、廊下を走ってくる足音が聞こえるのが同時だった！

OTOSHI MAE

えーい、ナサケないやつらめ！ チクリン、追っかけろ!!

アタイはラストの一周にかかっていた。

体育の先公も成績会議に出ることになってるから、体育委員のアタイになにか適当な種目をやらせておけという指示があった。フヌケぞろいの男どもは体育館でバレーボールをやりたいなんて言うもんだから、どーせ半分サボるとは知りながら（とくに空手部の三バカは、だ）、勝手にやらせることにした。

だが、アタイが直接監督する女どもはそうはいかない。アタイはちゅうちょなく3000メートル走をえらんだ。

だいたい聖(セント)エルザの女どもってのは、おしとやかで行儀のいいのはいいとしても、とくに男どもがドカッと入ってきて以来、なにかと悪いことは男のせいにして自分たちはお高くとまってるところがある。姫に言わせりゃ、こうなったのも『敵』のインボーってことなんだろうが、自分たち自身が譲ろうとかガマンしようって気のないお嬢さん気質でいるんじゃ、『敵』の手にヤスヤスとおちてしまうのは目に見えている。ここは一発、根性たたき直してやる、そう考えたのだ。

案のじょう、つぎつぎ落伍者がでて、最後までついてきてるのはチクリンをはじめやっと3分の一ってとこだ。

（遅刻カクゴで朝食のパンをくわえてきただけあって、チクリンもなかなかやるもんだ。見直したぜ。三周はおくれてるだろうが、いちおう第2位だ。どれ、あいつはどこらへんを走ってるかな――）

アタイはちらりと後方をふりかえった。いるいる。手足をバタバタさせてまったくノーリツの悪い走り方だが、おぼれかけた犬ころみたいについてきているな――と思った瞬間、チクリンはなにかに驚いたように目をまん丸く見ひらくと、急に信じがたいほどのスピードでダッシュし、あっというまにアタイに追いついてきた。

「よう、チクリン。まだ元気あるじゃねえか」

「そ、それどころじゃないワよ。あんた、姫が肌身はなさずつけてろって言った通信機つけてないでしょ！」

「あっ、そーいや……。だが、よくそれがわかったな」

「ノンキこいてる場合かっ。あたしのウサ耳通信機が非常呼集信号をキャッチしたのよ。それも、発信源はオトシマエのなんだかンねっ！」

「な、なに！　すると、だれかがアタイのブラを……。たいへんだ。オーイ、ランニングは中止だァ。更衣室のロッカーが荒されてるゾ。みんな、アタイのあとにつづけ！」

更衣室にとびこんだアタイは、まっ先に自分のロッカーを開いた。

「ナハハ。こ、こんちは……」

ロッカーの中にもぐりこんでアタイのブラをささげもっていたのは、なんとコックリのやろーだったのだ！

「まっ、まつおかくんじゃない！　それに、大杉くん、安田くんも？」

「なんてナサケないやつらなんだ……えーい、さっさと逃げちまえっ」

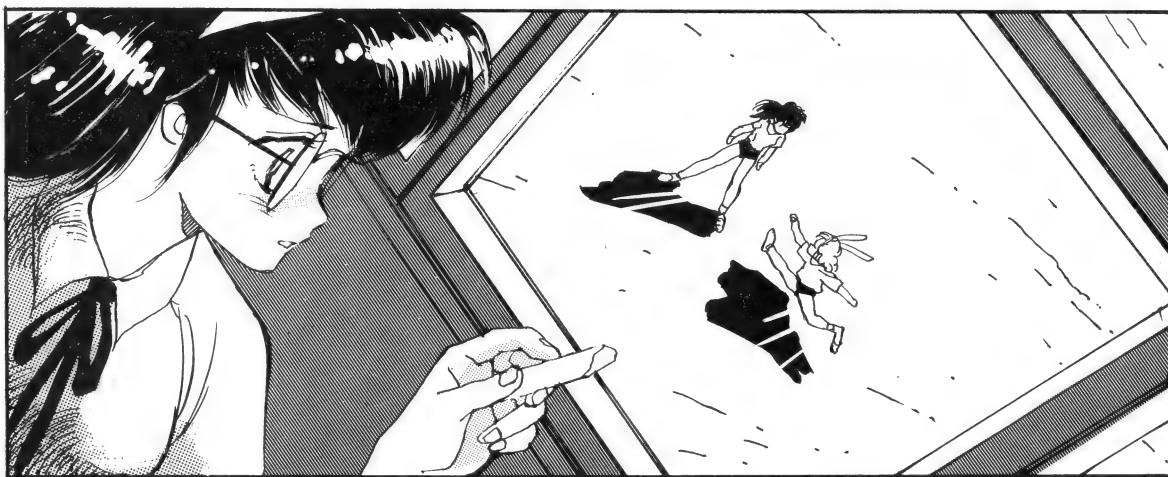
（だが……まてよ。三バカならふだんの行動があのとおりだ。もしつかまってもたいしたことはあるまい。が、コックリがつかまったら、それこそ『敵』の思うツボ――）

「おい、おまえら三人組は顔を見られないように、そこらのスカートかブラウスでもひっかぶってバラバラに逃げろ。チクリン、おまえはあとから来る女どもを先導して、こいつらを追っかけるフリをしてこい。そのあいだに、アタイはコックリを逃がすから！」

「わあった！」

狂言とはいっても、チクリンはロッカーをのぞかれて本気でアタマにきている。ノロクサしてる三人の尻をたてつづけにケッとばすと、ふるえあがったやつらをオニみたいな形相で廊下においだし、そこらにあったモップをふりかざして追っかけていった。

HIME

通信機が鳴りだした——事故か、の日々の幕あけを告げるベルの音

私の通信機が、非常呼集の信号音を発したのは、クラスメイトにたのまれて、自習時間を利用してきのうまでの中間テストの模範解答を講義しているときだった。

（この信号音は、たしか、きのうの打ち合わせでは、オトシマエが持つことになった通信機のものだったはず……）

クルセイダーズのメンバーの予定は、私はすべて頭にインプットしてある。この時間オトシマエはチクリンのクラスといっしょに体育の授業のはずだ。私はチョークをもった手をとめて、グラウンドのほうにチラッと目をやった。ちょうどチクリンがオトシマエに追いつき、かなりあわてたようすでなにか話しあっているところだった。

（何があったのかしら——？）

心の中を不安がよぎった。

いや、不安感はしばらく前から私の心のかたすみに巣くっていた。私たちが『聖（セント）エルザ・クルセイダーズ』を名のるにいたるまでの一連の事件からひと月半、ほとんどめぼしい事件は起こらなかった。それは私にはかえって無気味なものを感じさせていた。手の出しようがなかったのか？　それとも、私たちをおとしいれるワナを着々と用意し、チャンスがくるのをじっと待っているのか？

このひと月半の変化といえば、まず男女間の対立の表面化だ。典型的なお嬢様学校のムードに慣れきっていた女子と、そこにいきなり入ってきた男子——それも、水谷たちに代表される、学校側が生徒を弾圧する意図でかり集めた者たちや、空手部の三人組のようにいかにもトラブルを起こしそうな落ちこぼれまでまじった男子。男女双方に違和感があって当然なのだ。

それにきょうは6月1日。よその学校にくらべてずっとむずかしい中間テストがやっと終わってどの生徒の顔も解放感でかがやいている。しかも、きょうから衣がえで華やかなムードと浮きたった気分がさらにくわわった。

きょうは何かが起こる——そんなイヤな予感が朝からあった。

オトシマエとチクリンがグラウンドの女生徒たちをひきつれて走りだしたのを見て、私は用事を思いだしたからとほかの人に講師をかわってもらい、オトシマエたちの消えたあたりに急いだ。

２年生の教室のある階までおりたとき、階段をあわてて駆けあがってくる空手部の大杉くんとバッタリでくわした。

「いったいどうしたの？」

「あっ、白雪センパイ！　すんません、ヘマしちゃって追われてんです」

「わかったわ。その手にあるスカートをよこして、教室に隠れなさい！」

大杉の姿が消えると同時に、チクリンを先頭に体操着姿の女の子たちがあがってきた。

「このスカートをかぶってた男の子なら、あっちへ走っていったわよ」

チクリンに目くばせして逆の方向を指さすと、チクリンは「わかった」というふうにこっそりＶサインを出し、女の子たちと駆けていった。

（更衣室か——）

私は先を急いだ。不安は的中した。しかも、クルセイダーズの戦闘部隊である空手部のメンバーがかかわっていたとなると、これを『敵』が見のがすはずがない——！

「この騒ぎはなんなの？」

更衣室に駆けつけると、そこは女性用の下着や衣類が床いっぱいに散乱し、怒りで顔をまっかにしたオトシマエとションボリしょげかえったコックリさんが立っていた。

「ったく、つくづくどーしようもねえやろーだぜ、姫。コイツのスケベはもうビョーキだな。空手部の三バカトリオといっしょになって更衣室のロッカーをかたっぱしからカキまわしてたんだ」

オトシマエはいいながらコックリさんの頭をポカリとなぐった。

「スイマセン……」

消えいりそうな声でコックリさんはあやまった。

「おまけに、アタイのブラにつけてあ

イタズラか？ でも、これがあの激動になろうとは……!?

った通信機のスイッチまで入れてしまいやがって、大騒ぎになるとこだったんだぞ」
「で、でも、それは安田が……」
「言いワケすんなっ！」
オトシマエがどなった。
「ふたりとも、もうよしなさい。それに通信機のおかげでほかの人に見つかる前に私たちが駆けつけられたわけだし。さ、コックリさんははやく教室へもどってちょうだい」
コックリさんがスゴスゴと出ていったあと、私とオトシマエはコックリさんと三人組が床にばらまいた衣類をひとつひとつひろい集めはじめた。
「あのう、なにかあったんですか？」
ミホもようやく場所を探しあててやってきた。人が入ってこないように入口のドアにカギをかけさせて、かたづけを手つだうように言った。
しばらく作業にかかりきっていたが、ふとだれかが視界のはしを通りすぎたような気がした。そのときはオトシマエかミホだろうと、たいして気にもとめなかったのだが、次にまたロッカーのあいだをすばやく走りぬける影が見えた。ちょうどかたづけをやりながらオトシマエがミホにむかってこの騒ぎのいきさつを説明しているときだった。人影はふたりの位置とはまったくちがう方向だ。
「アラっ、だれかいらっしゃるの？」
私がそう言った瞬間、更衣室の壁ぞいにダダッと走る音が聞こえた。
「だれだっ！」
オトシマエが叫び、足音がむかっている出口のほうにダッシュした。私もすぐにそちらに駆けだしたが、その姿が目に入る直前に、ガチャッとカギをあける音がしてドアのすきまにすべりこんでいってしまった。
「まちやがれっ！」
叫んだオトシマエがまっ先に廊下にとびだした。ところが、ドアのすぐ外でオトシマエの足がピタリととまった。
「なんだ、おまえらは？」
私とミホが追いつくと、なんと、オトシマエの前には、学ランを着こんだ屈強の男たちが壁のようにズラリと並んで立っていた。
「それはこっちが聞きたい。何か事件のようだな。そこをどけ、立ち入り調査をおこなう」
「ば、ばかな。ここをどこだと思ってるんだ。女子更衣室だぞ！」
「われわれは、学校側から校舎内のどこへも立ち入る許可を得ている」
先頭の男がそう言って腕章をグイッと前へつきだした。
「〝新・風紀委員会〟だと……？」
「そうだ。風紀の乱れが目につく現状を憂慮した学園が、本日をもって正式に設立したのだ。われわれの活動を妨害する者は、すべて処分される。じゃまだてするとためにならんぞ！」
太い声でどなるように宣言すると、ウムを言わさずに更衣室にふみこんでいった。ロッカーを乱暴に開けはなち、衣類ばかりか個人の所持品まで床の上にぶちまける。私たちがていねいに集めた衣類の山も、あっというまにけちらされてしまった。
「な、なんてひでえことを……！」
オトシマエがたまらず一歩前に出かかったとき、更衣室に付属しているシャワールームから声があがった。

「委員長、女がしばられています！」

「えっ！」
私たちは、急いでシャワールームに駆けつけた。男たちをかきわけて前へ出ると、トビラの開いたボックスの中に、たしかに両手両足をしばられた全裸の女の子がひとり、気を失っていた。
「こ、これは……」
オトシマエはそう言いかけたきり、絶句して立ちつくした！

—— to be continued

とうとう一般の生徒から被害者が……どうする、クルセイダーズ!!

Crusaders Report

ハ〜イ、チクリンでございまーす♡

前回までからピョーンととんで6月1日。新展開の、まずはプロローグ。たっぷり楽しんでくれたかな？　いままであたしたちの活躍にかくれてあんまし見えなかった学園生活だけど、チョッピリどんなふーかわかったと思うの。少女マンガそのまんまの、なんつーか、そう「乙女の園」！　その表現がピッタシの大オジョーサマ学園と、そこに土足でドカドカふみこんできたヤーラシイ男どもと軍隊みたいな連中！　この異常なカンキョーにおかれたかよわいあたしの心中をさっしてほしいワっ！　そうそう、チラッとだけど『若(わか)』なんてヤツも出てきたわね。今後のストーリーをどうかお楽しみに！

じゃ、そろそろいってみよー、大クエスチョン！　今回の問題は、

シャワールームを出た犯人はどういう経路で逃走したか

でーす。

ハガキに右ページの図を写して、線で書きいれてください。できたら、姫、ミホ、オトシマエの移動した経路も入れてネ♡

乙島恵利

アタイが絶句しちまったのは、被害者ってのが体調が悪いってことで見学することになっていたチクリンのクラスの子だったからなんだ。アタイがいるかどうかをちゃんとチェックしとけば、こんなことには……。

とにかくレポートにいこう。まず、図を見てもらえばわかるように、シャワールームからは更衣室を通る以外に外に出る道はない。その更衣室ってのは聖(セント)エルザらしくぜーたくな造りになっていて、独立して立てられた太い柱みてえなロッカーが並んでいて、通路が碁盤目状にタテヨコに走ってる。

アタイたち3人はその通路をコックリたちの散らかしやがった下着なんかをひろい集めていたわけだが、そのあいだに犯人も通路をぬってまんまと逃走したわけだ。シャワールームは床が水びたしだったから犯人の靴もぬれていて板ばりの更衣室の床には黒々とその靴のあとが残っていた。なのにアタイたちはその靴あとをちっとも見かけなかった。というのは、アタイたちの進路はたまたま犯人の通ったあととまじわらなかったからだ。そのうえ、あとからわかったことだが、犯人のほうもごていねいにアタイたちがきれいに衣類をかたづけた進路を通りもせず、横切りもしなかったんだ。

もちろんアタイたちもやっていた作業の性格上、すでにかたづけてあるところに進むのは時間のムダだから、おたがいの通った経路にはふみこまなかった。つまりだな、更衣室には犯人をふくめて4人の人間がいて、それぞれおたがいの進路と同じところは（コーナーも）通らず、交差もせずに進んだってことだ。わかったか？

CRUSADERS DIARY

ハーイ、チクリンで〜す♡

エッ？何？　今月からこのダイアリーのコーナーをオトシマエにゆずるんじゃなかったかって？　そう、そのつもりだったんだけど、オトシマエが「アタイはあんたみたいにヒマじゃない」なんていって、どうしてもひきうけてくれないから、今回もはりきってあたしがハガキの紹介をしちゃうね。

さて、今回は第2部のはじまりということでいつもより多くイラストを載せます。それも初登場のコックリさんやキャティもふくめてね。

▶神奈川県　近江れんくん(No.48)。とーぜん一番なのでした

◀広島県　奈夢子(No.49)。初登場のキャティ・フナダ。かわいいネ

◀大阪府　高橋美恵子さん(No.50)。ミホちゃんで描きやすいのかな？

▲青森県　平野亜希子さん(No.51)。出たー！スケベ度ナンバー1のコックリさん

▶大阪府　月夜野たぬき(No.52)。アニメタッチのオトシマエなのだ。きれいすぎるヨ

Tシャツ当選者

神奈川県	服部紀洋さん
大阪府	栄田夕紀さん
大阪府	高橋美恵子さん
福岡県	野中克浩さん
青森県	平野亜希子さん

織倉美保

えーと、わたしはまたつけたし役です♡

わたしたちはそれぞれ、オ（オトシマエ）、ヒ（姫）、ミ（ミホ）の地点から出発し、オ’、ヒ’、ミ’の地点まで移動しました。そこで犯人を目撃した姫の声を聞き、出入口へかけつけたわけです。ですから、問題はわたしたちがオ’、ヒ’、ミ’の各点に到着したところまで、そして犯人が★印のシャワールームのドアから☆印の出入口に着いたところまでです。

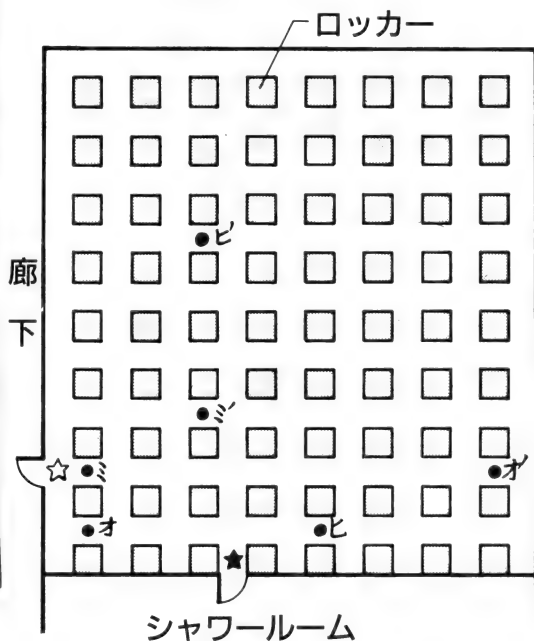
ちょっぴり参考までに言っておきますが、わたしは作業の途中から加わったから進んだ距離も少しです。オトシマエと姫は同時に始めたはずだけど、オトシマエはあのとおりおおざっぱな、いえ、おおらかな性格ですから作業もはやくてそうとうの距離を進んだはずです。では♡

P.S. ロッカーのドアのむきは無視してもらってOKです。

女子更衣室見取図

ロッカー

廊下

☆ ●ミ ●オ ●ヒ ●ミ’ ●ヒ’ ●オ’ ★

シャワールーム

▲福岡県　野中克浩くん(No.53)。何？あたしのソックリさんがいるって？

みんな、かわいいイラストありがとう。これからもがんばって送ってきてね。年末にはイラスト大賞みたいなものを考えているから。それから、ミス・クルセイダーズにも、もっとハガキを送ってください。

ミス・クルセイダーズコンテスト

	名前	票数
1	白雪和子	45
2	小栗まなみ	35
3	乙島恵利	34
4	織倉美保	27
5	滝沢礼子	3
6	キャティ	2

解答の募集。ということで今回の問題は「シャワールームを出た犯人はどういう経路で逃走したか」です。

正解者には、5名に夏にピッタリコンプティーク特製Tシャツと今回だけ特別に松枝蔵人先生の最新アドベンチャーゲームブック「イクサー1」をお送りしますので、ふるってご解答ください。メ切りは10月7日必着です。

また、この「クルセイダーズ・ダイアリー」では、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくので、よろしくお願いします。できるだけ優先的にTシャツをさしあげますよ。それから「ミス・クルセイダーズ・コンテスト」やっていますので、ハガキのどこかにクルセイダーズの名前を書いてください。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F コンプティーク編集部「聖エルザ・クルセイダーズACT7」係まで。

もっと応援してねっ♡

▶松枝蔵人著『イクサー1／クトゥルフの逆襲』富士見文庫／￥480／発売中

ドクター四谷のシミュレーション研究所 SLG WORLD

OPERATION NINE

ガイアの紋章

特集にまで登場するようになってますますいそがしいSLG研究所。秋葉原助手をコキ使う四谷博士の声が秋の青空にこだまする。てなわけで今回は『ガイアの紋章』コンストラクションの巻なのだ。

博多帰りの四谷が贈る、メイキング・オブ・ガイア

ハーイ、みんな楽しい夏を過ごしたかな。わたくしことドクター四谷にとって、このサマー'87は、とってもビジィなものだったのだ。

なんてったって、特集に狩りだされ、はるばる“日本の九州”とまで人に呼ばれるアノ九州まで（いったいおまえは何がいいたいのだ）飛ぶというハードスケジュールなんだもん。そのうえ、東京に帰ってきた翌日は、しめきり直前なのに海に遊びにいくという暴挙にまででたのだ。

おかげで、いそがしさと暑さと疲れのトリプルパンチでガックリ。「やっぱトシだよう」などと助手の秋葉原にいわれてしもた。でもいいのだ。大好きな『大攻略』の新作ソフトを、ひとあし先に見れた、さわれた、遊べたもんね。

というわけで、やや黒く焼けた肌もセクシーに（ナンノコッチャ）、『ガイアの紋章』第2回なのだ。

さて、このゲームを、『エルスリード』の完全な続編と思っている人が多いみたいだけど、それはマチガイ。

たとえば、キャンペーンモードというのが『ガイアの紋章』にあるけど、これはガイアの世界の全体ストーリーにそって、25のシナリオを1から順番にやっていくことだ。また、シナリオモードは、キャンペーンのどの場面（シナリオ）でも自由にとりだしてプレイできるってこと。どちらのモードも、『エルスリート』のように、全体マップを使って戦略的ことをするゲームじゃないからね。

わたくしの知人も、このへんを知らずにゲームを始めて、最初はとまどったそうなので、よく頭に入れてほしい。

なんだか前書きが長くなったが、今月とりあげるのは、『ガイアの紋章』のもうひとつのモード、そう、コンストラクションモードだ。

シナリオとキャンペーンが、実際にゲームをプレイするモードなら、コンストラクションは自作シナリオをつくるモードといえる。とはいっても、べつにむずかしいことをやるワケじゃない。

これから、やることを順番に説明していくから、みんなも気軽にチャレンジしてくださいな。自分でつくったシナリオで遊ぶってのはけっこう特権的な気分なんだから。

シナリオを手本にしてコンストラクションする?

●NCS ☎03-486-6311／PC8801SRシリーズ／PC8801VA／X1シリーズ／7800円

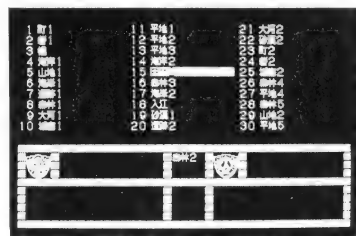
コンストラクションだぞっと！
❶MAPを選ぼう！

まず最初にくるのがマップ選択だ。マップ＝戦場なのだから、どのマップを選ぶかはシナリオの土台ともいうべき大事なところだ。ここではどのマップを使うかを、ランダムで選ぶか指定して選ぶかをきいてくる。

マップは全部で30あり、それらは平地、山地、遺跡などの種類にわかれている。下の表で各地形別にわけてコメントをつけてあるので、選ぶときの参考にしてね。見てみればわかるけど、同じ名前のついたマップでも地形の配分のしかたやその位置（ライト側、ダーク側にあるか）などがちがうので、よく考えて選んだほうがいい。

なに、どのマップがいいかわからないだって？　そんなことじゃ、おもしろいシナリオはつくれないぞ。マップを選ぶ前に、どんな背景か、どんな戦いにしたいか、プレイ時間は短かくしたいかなどの基本的なことを、紙にリストアップして書いてみよう。そうすれば、シナリオ全体のイメージが、自然に頭に飛びこんでくるだろう。それからマップを見て、そのイメージに近いものをピックアップしてみればいいってわけさ。海上の戦いにしよう、いや上陸作戦で行こうとか、やっぱ山で奇襲される状況だとかいろいろ浮んでくるだろう。せっかくつくるんだから、適当になんていわずに、ちょっとマジにやってみたいよね。

マップを選ぶとき、もうひとつ考えてほしいことは、あとで選ぶユニットとの関係だ。海上の戦いなのにユニットは陸上ユニットなんてミスマッチは、ちょっとかんべんしてもらいたい。まあこんなのは極端だけど、だだっぴろい平地のマップに移動力１、２のノロノロユニットばかりなんてやつは、けっこういるんだよね。こういう失敗はマップとユニットを結びつけて考えないで、それぞれ好きなものばかりを選ぶからなるんだ。バランスをとらなきゃ。

前にも書いたとおり、マップはこのゲームの土台みたいなものだ。たとえユニットが同じでも、どんな地形の上で戦うかによってシナリオの印象は全然ちがったものになるんだから忘れずに。

30あるマップのどれを使うか迷うところだ

マップ解説表

名称	No.	コメント	名称	No.	コメント
平地	1	斜面や森林などいろいろな地形が少しずつミックスされている	町	2	全体に建物が配置される。城壁に登れないと視界が悪い
〃	2	1よりやや地形が整理され、平地がかなりの面積を占める	遺跡	1	町より大きく、城塞より小さい遺跡が下のほうにかたまる
〃	3	大部分が平地で、視界良好。射程の長いユニットが有利	〃	2	上のほうに遺跡がかたまっている
〃	4	平地3に入江が加わったもの。ダーク側は初期配置で2分割される	砦	1	城塞より小さく、構造もカンタンなのが砦。ライト側の砦がある
〃	5	山地と森林が広がる、アクセントのあるマップ	〃	2	ライト側よりやや小さめのダーク側砦がある
砂漠	1	中央に岩や斜面がポツポツあるだけで、まわりは砂漠	城塞	1	ライト側の城塞がある
〃	2	左右に岩や斜面が配置してあり、中央は砂漠	〃	2	ダーク側の城塞がある
山地	1	山が占める面積広く、移動できる部分が少ない。守りに有利	海洋	1	左はしに少し陸地があるが、あとは海におおわれている
〃	2	山は上のほうに集中、平地の部分もけっこう多い	〃	2	中央にポツリと小島。あとは海。海洋ユニットの天下
森林	1	全面に森林が分布する、ノーマルなマップ	海岸	1	ダーク側(上)が海。上陸作戦シナリオ用マップだ
〃	2	1より森林の密度が濃く、移動力が必要	〃	2	1とは逆にライト側(下)が海
〃	3	右側が入江、左側が森林、中央は平地になっている	大河	1	4エリアの河が左右を横切って流れる。橋はない
〃	4	森林は上のほうにかたまっている。山もチラホラある	〃	2	たて方向に6エリアの河が流れる
〃	5	下のほうに森林がかたまっているが、ややまばら	入江	1	入江というより、湾のように海から大きく切りこまれている
町	1	横に3つの大きな建物が並ぶ。ライト側は守りやすい	橋	1	左右に流れる3エリアの川の中央に、1本の橋がかかる

イラスト／九州まで行ったんならメンタイコぐらい買ってこいよなァ、とブーたれる盛本康成

領土を決めよう！

いきなり、領土を決めよう！　といわれてもピンとこないだろう。確かにこれはさして重要な要素じゃないからね。領土を決める――つまり、そのマップを占領してる側になるか、侵略する側にまわるか決めるってことだけど、占領側になると、イニシアティブの判定が原則的に有利になる。

イニシアティブの判定とは、どちらが先に行動するか決めるってこと。で、イニシアティブを取ったほうが先に動き、攻撃できるわけ。判定は、毎回コンピュータがランダムに行っているみたいだけど、占領側にまわると、このイニシアティブを取る確率が高くなる。

じゃあ、占領側にまわったほうが有利じゃんか、といわれるかもしんないけど、あくまで確率が高くなる、という程度だからね。

それと、プレイしてきた経験からいうと、戦力が大きい側が（たとえばユニットの数が多いとか）、イニシアティブを取りやすくなってるみたいなんだけど……、わたしの錯覚かしらん。

んでもって、いちばんいいのは、先にイニシアティブを取るよりも、2度続けて動く（攻撃する）ということ。1回めのターンで後手になっても2回めのターンで先手になれば、ほら2連発で敵を攻撃できるでしょ。

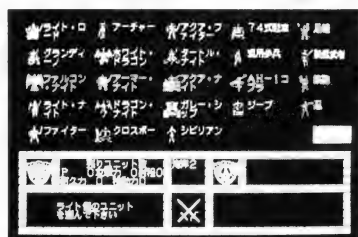
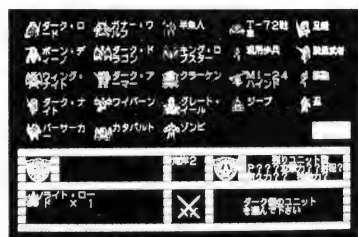
話がそれてしまったが、城塞などを守備する側、上陸してくる敵を迎え撃つ側などにまわれるよう、領土を決めていくのが常識でしような。

3 ユニットを決めよう！

さて、コンストラクションで最重要なのがユニット選びだ。だいたいどんなSLGでも、お互いの戦力を決めるところが最高にむずかしい。これによってゲームの流れは決まってくるし、全体のバランスも考える必要がある。

そこで考えた目安のひとつは、キャンペーンのときに出てきたユニットポイントだ。あそこではライト側のすべてのユニットに、それぞれこれが20ポイント、それが15ポイントって値段がついていただろう。これを利用して、ユニット編成を考えるという方法。だいたい全体で200～300ポイントぐらいになればいいんじゃないかな。ダーク側のユニットポイントはわからないが、同じタイプのユニットならライト側と同じポイントとして計算する。ただしダーク側のユニットのほうがやや強力になっているから、プレイヤーの腕によっては、ダーク側の全体ポイントを少し下げる。

ドクターが考えたもうひとつの方法は、両方の編成を似たようなものにしておいて、ゲームを実際にやってみる。その結果によってユニットを入れ替えバランスをとっていく方法だ。このゲームのユニットは、前号で表にしたとおり、ほぼ対称的になっている。ライトナイトにはダークナイトというようにね。これを利用して、初めはおたがいにほぼ同じユニットで戦闘をする。それからその結果を見てユニットを1部入れ替えてまた戦闘をしてバランスをとる。これをくり返してなるべく両方を個性的なものに変えていくというわけだ。

上にあげた方法は、ユニットの選び方のほんの一例だから、自分でもいろいろ考えて独自のテクを開発しよう。

ライト側はデータがでるだけましか

ダーク側のデータは前号の表を参考にして

ルール無用の無法者、あの秋葉原がめずらしくルールを読み、ようやく勝てるようになった『ガイアの紋章』。が、好事魔多し！　このゲームは今回で終わりなのだ、ヤーイヤーイ。

秋葉原　え～い、ウッサイ。おまえなんかキライだよう！

四谷　これこれ、何ひとりで怒ってんだ。

秋葉原　フン、博士が九州ば遊びに行ってるあいだ、こっちは大変だったばい。

四谷　遊びじゃないでしょ、取材ですよ。つまんないこといってないで、プレイで得たコツをば話してみんしゃい。

秋葉原　わかったばい。まず、射程のあるユニットは、あまり前に出さず、

マジックを決めよう!

マジックを選ぶのは、正直いってやっかいだった。へたなものを選ぶと、せっかくユニットやマップでとったバランスがすっ飛んじゃうからだ。まあそのへんはあとのバトルレポートにも出てくるが、とにかく最初は「なし」でもいいんじゃないの。マップもこれでいいか、ユニットもこのくらいで十分、ゲームもまあまあおもしろいじゃん、となってから魔法にもどってきてもバチは当らんとドクターは思う。

下の表は、魔法を性格わけしてみたものだが、こうして見ると攻撃、防御、移動というふうな特徴がはっきりわかる。選ぶときにはこの点を参考にするといいだろう。ユニットはたくさんいるんだけど、どれも耐久力が弱いやつばかりというときには、鋼や甲なんていうのを使うとカバーできるわけだ。

とにかく魔法にはそれぞれ成功する確率が決まっているから、選んだからといってすぐに効果が現れるわけじゃない。そのあたりもよく考えて、いくつか選んで使ってみよう。

魔法は使ってみるまでわからないのが怖い

魔法一覧表

名称	成功率(%)	コメント	
●攻撃の魔法(攻撃するとき有利になる)			
力	100		成功すると50%で追加イメージを与える。数が多い敵の場合、有効
剣	30		攻撃回数+1。連続攻撃ができるから、攻撃力が大きなユニットのとき使おう
技	50		攻撃命中率+20%。射程が長いユニットなどで使うといい
●防御の魔法(攻撃されたとき有利になる)			
甲	100		命中しても50%の確率でダメージ無効となる。敵の数が多いとき使いたい
鋼	30		耐久力に+2。耐久力の低いユニットがいるとき助かる
●移動の魔法(移動力に関係する)			
加速	50		移動力が2倍に。移動力1のユニットがいるときや地形が複雑なマップのとき
減速	50		敵の移動力が半分に。味方に射程の長いユニットがいるときに使おう

名称	成功率(%)	コメント	
●射程の魔法(射程に関係する)			
もや	80		敵、味方両方の射程が半分に。あまり効果はないみたい
霧	50		両方の全ユニットの射程を1にする
風	100		もや、霧を無効にする
●災害の魔法(ユニット全体に関係する)			
稲妻	30		ゲーム開始時、敵の全ユニットに対し攻撃2回。成功率低いのが欠点
雷雲	100		毎回、味方フェイズ開始時に20%の確率で全敵を攻撃力1で攻撃
竜巻	100		ゲーム開始時、味方15%、敵20%の確率でふき飛ばす。一種のカケ
●そのほかの魔法			
時空	50	こんなもんかけるか!	味方のみ、あらゆる地形を無視して移動できる。城塞攻めに有効
圧迫	100		毎回敵のフェイズを10%の確率でパスさせる

イラスト/コンプティーク三十路の会の渡辺天留子

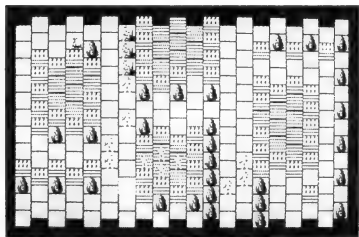
ナイトとか、接近戦用のユニットを敵に向かわせること。
四谷 ほうほう。
秋葉原 敵がきたら、条件のいい地形の上で戦い、後ろから射程のある弓兵などのユニットで特定の敵ユニットを集中攻撃する。そして早く敵ユニットを消し、圧倒していく。
四谷 ほうほうほう!
秋葉原 うほほほほう!!
四谷 そこまできわめたなら、キャンペーンなんかもう最後まで行っちゃったろーね?
秋葉原 うほほほほっかいどー! シナリオ3まで行ったよう。
四谷 ほうほうほう……、じゃないでしょー。あれほど、最後まで行けっていっといたのに。
秋葉原 どうわってえ、あんな少いポイント数じゃ、勝てないも〜ん。
四谷 勝てないも〜んじゃないでしょーが。
秋葉原 じゃ、どーすりゃ勝てるの?
四谷 そ、それはだな……(自分もじつは最後まで行ってない)、まあ置いといて、今月のテーマ、コンストラクションに行ってみよーかあ。

⑤実験バトルだ！

マップも決まった、領土も決まった、ユニットも選んだ、そして魔法もとくれば、あと残っているのはテストプレイだけだ。どんなゲーム（シナリオ）でも、つくる前のイメージと、できあがったゲームがドンピシャリなんてことはまれだ。何回かテストプレイをして、いろいろいじっていくうちに、少しずつまとまっていくんだ。これはSLGだけじゃなくて、RPGだってAVGだって同じなんだぞ。

それでは、テストプレイのときはどこに注意すればいいか、などなどをドクターの試してみたシナリオといっしょに話していこう。

その1：ゾンビの恐怖

わたくしめがつくったシナリオのひとつに、スプラッターシナリオ「ナイト・オブ・ザ・リビングデット／ゾンビの恐怖」がある。なんか名前がやけに長いが、これは趣味なので気にしないよーに。で、肝心のゲームのほうだけどマップは町2で、ライト側は市民12に現用歩兵5ぐらい、それにジープ1だと思ったな（ごめんデータのメモなくしちゃった）。そしてダーク側はいわずとしれたゾンビ25匹？　まず、これでやってみた。

カワイソーに町のはしに追いつめられたゾンビ

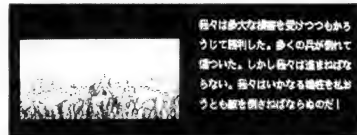
最初のイメージでは、市民は攻撃できないからただ逃げまわるだけ。それをゾンビが追いかけまわす。そのあいだに歩兵がはさまって戦うというもの。市民がゾンビにやられたら、ライト側のポイントを多くして、バランスをとろうと思っていたんだけど、ゾンビが弱すぎたんだよね。とくに移動力が1でしょう。ゲームが始まると、ズンズンとゾンビが迫ってくるんだけど、建物の上を通れないから、どうしても1列で動いちゃう。そこを歩兵に狙いうちされ、次つぎとやられて、市民を1ユニットも攻撃しないうちに全滅してしまった。

えーと、ここでテストプレイのポイントその1。最初はあまりかたよった行動はとらずに、正攻法でプレーすること。初めから変なテクを使ってやると、そのテクのおかげで勝ったり負けたりしたのか、それとも全体のバランスが悪いからか、わからなくなる。テストプレイは、オーソドックスなプレイをして、シナリオがどんな感じかをつかむだけでよい。ゾンビシナリオも、忠実にこのポイントを守ったんですが。

そして、プレイが終わったら、マップがこのシナリオの性格に合っているか、あまりにかたよった流れになっていないか、単調でつまらなくなっていないかなどの基本的で大きなところをまずチェック。たとえば射程の長いユニットが多いのに、森林マップだからほとんど意味がなかったとかじゃ、話にならないからね。

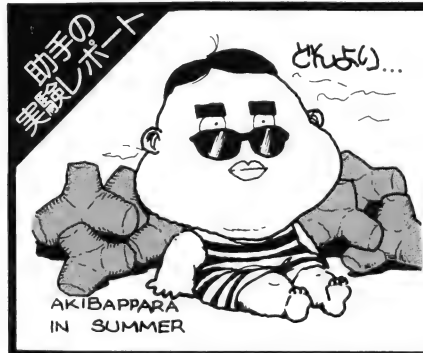
その結果、ドクターはマップはそのままで、現用歩兵を4に、ジープはやめ、ゾンビを35にしてみた。これで少しはゾンビの恐怖がでるかな。まあこのぐらいはユニットやマップを選ぶときに気がつきたいところだけど、失敗は成功の母じゃ。

で、2回目のプレー。それでも、なかなか市民まで攻撃できない。それにゲームが単調だ。そこでゾンビの一部をバーサーカーに変えてみた。すると、けっこうスリルあるものになった。こんなもんかな。

勝利。すべての敵を倒すと勇しい剣士たちが

敵の退却。ポイントはダークのほうが多かった

負けだ。敗戦の画面は倒れた兵士たちなのだ

とにかく、マップとかの大きな変更はこの初めのテストのときにやってしまいたい。あとになっていじると、あっちを削ったり、こっちを増やしたりして、だんだんどこが悪いか、わからなくなってしまうからね。

助手の実験レポート

四谷　なんかコンストラクションでつくってみたか。

秋葉原　みたよ。こりじゃ。

四谷　なになに（とディスプレイを見るが）、なーんも映ってないでは……、えっ、ここ!?　あっ、ライトロードとダークロードがポツンといる。これなんね？

秋葉原　究極のシナリオ、「最後の対決」だよう。平原での1対1のバトルという、超シンプル・シナリオ。

四谷　ほうほう。で、これは？

秋葉原　ダーク側のドラゴンが、町を逃げまどう市民を踏みつぶすという、「地底怪獣ラドンの復讐」。いったいどれだけの市民が脱出できるか！　なんてね、ホメテ、ホメテ。

四谷　ほうほうほう、ていっ！

その2：風とともに去りぬ

まあ、ゾンビシナリオはそういうことだったんだけど、もうひとつ、海洋怪獣シナリオ「南海の怪獣決戦／クラーケン対ドラゴン」はほんとに大失敗だった。

マップは海洋2でライト側はホワイトドラゴン6、ダーク側がクラーケン4、キングロブスター8、グレートイール5、半魚人5だった。と、ここまではよかったんだけど、こんどは魔法を入れてみた。それも竜巻。あんまり気にしないで使ったのがいけなかった。

イメージとしては、まん中の小島を中心に両方の怪獣がかってに戦う（ドラゴンはかってに動くからラク）という感じ。自分がやって楽しむというより、冷たいジュースでも飲みながら、ちょっと見てるシナリオのつもりだったんだけど……。

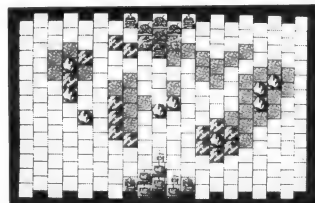
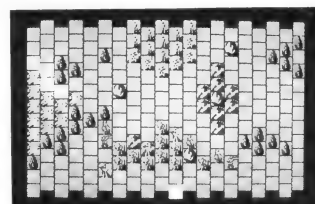
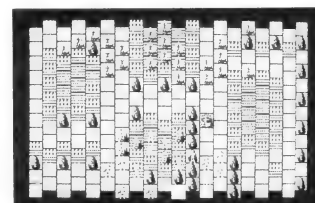
ゲームが始まった。そのとたん竜巻が吹き荒れて、消えるは消えるは。あっという間にライトもダークもいなくなってしまった。残ったのは、お互い3、4ユニットだけ。そうなるともう強いドラゴンの勝ち。もうバランスなんかあったもんじゃないね。やっぱり魔法は怖い。この例はバカバカしすぎたけど、変な魔法を入れると、いっきにゲームが変わってしまうよ。

こういう失敗からドクターは、テストプレイしてチェックする順番としてまずマップ、OKなら次にユニットの編成、それから魔法というようにしたほうがいいと思う。とくに魔法はゲームのアクセントとしてはおもしろいけど、やっぱりシナリオがちゃんとできてから選んだほうがいいんじゃないか。

ついついバトルレポートというより失敗話になってしまったが、みんなもユニークなシナリオをどんどんつくってみないか。

秋葉原　いてっ！　あになぐるだよう、いきなり。
四谷　このどこがオモシロイの、ラドンから逃げまわるだけのゲームが、えっ!?　ロード対ロードの1発勝負のどこがSLGなの、ええっ!!　勝てばHな画面でも出てくるってのかあ、それならそれで、別の楽しみ方ができるけど……、おまーが脱いでどーすんだよ!!　はやくシャツ着ろっての。
秋葉原　ジョークだってばよう。
四谷　おまーのうす汚い腹のどこがジョークだ、それがジョークならコンプの編集部なんかジョーク集団だぞ、真性ジョークだ、ウッ！

突然黙りこんだ四谷の前に、三白眼の㊓の姿が。四谷の運命やいかに!?

こんなシナリオつくってみました3部作

▲これは砂漠マップをベースにした戦車戦シナリオ。砂漠だからやっぱ中東あたりなんだろう。でもプレイしてわかったけど、射程が両方とも長いからほとんど動く必要がないんでやんの

▲合戦シナリオもカンタンにできる。ユニットはライト側が鉄砲隊中心で、ダーク側が騎馬武者中心。プレイすると、突っこんでくる騎馬隊に迫力はあったが、忍者などの後押しがありライト側の勝利

▲出た、ゾンビ対現用歩兵。本文中にも出てきたように、こんな数ではゾンビにもうしわけなかった。よく考えたらゾンビって一番弱いヤツだったから、現用歩兵の7～8倍はいないとダメだった

ここんとこヨロシク！

オッと早いもんでもう「ここんとこヨロシク」だ。どう『ガイアの紋章』でコンストラクションしてみたくなったでしょう。オモロイのができたら研究所にも送ってきてね。このコーナーではみなさんからのおたよりを、首をながーくして待っていますから、これからも元気なおだよりをどしどし募集します。なおそのときには、SLG研でとりあげてほしいゲーム名も忘れずにかならず書いて。
あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル4F　コンプティーク編集部内「SLG研究所」宛

今月も楽しくネットワークしちゃうよ。お金がないッ、というレポートもたくさんもらったけど、めげるな！ファズの大乱入もあって、ネットワークの楽しみは増すばかり。みんなめげるな!!

BOARD WATCHING

松阪屋のパソ通フェアに行ってきました。各ネットワークが出店（へんな言い方だけど、そんな雰囲気だった）を出していて、大にぎわい。こういうフェアの良いところというのは、無料でいろんなネットワークにアクセスできること。ネットに入りたいんだけど、ちょっと高くてなんて思っていた人たちにとっては、実際にＮＥＴ体験ができるよい機会なのです。

で、人気を集めていたのが、われらがアイドル予備校の麻井智恵ぴょんなのだ。「智恵子の部屋」というコーナーを受けもっちゃって、なかなかの人気だった。（でも、“部屋”の前にいたのは、どこかで見たことのある人たちばかりのような気もしたが、それは気のせいだろうか）

「智恵子の部屋」に佐藤編集長もご招待を受けた。「一人じゃもたないかもしれないから、マント犬も連れていこう」という編集長の気まぐれな思いつきで、マント犬クンも炎天下、上野まで出かけたのであった。編集長はコンプティークの宣伝をひたすらして、智恵ぴょんと握手して帰ってきました。で、よーく考えたら、智恵ぴょんのことばかり考えてて、あまり取材をしていなかったのでした。ごめんなさい。

読者のレポートだよーん

「ども、年賀ハガキですいませんねー」という書き出しで始まる実体験レポートを紹介しちゃうよ。

ネット名＝SPS―NET

☎0245-46-1167。300／1200ボー、８ビット、パリティなし、ストップ１ビット、Ｘオン、Ｓなし、シフトＪＩＳ、エコーなし、５回線サポート

…………………………………………

なかなかおもしろいＮＥＴなのですが、ボクにはちょっと遠い。なんせ福島のＮＥＴなもんで。奈良からかけると電話代が高くて。ＮＥＴのシステムはいたって簡単。入会のしかたは、１度アクセスしてゲストで入り、オンラ

IDOL-NET

☎045-833-4163　午後10時―翌午前７時、300ボー専用

その名の通り、アイドル関係のNET。約20個のアイドルのボードがあり、それぞれのスケジュールなどが、かなり詳しくアップされている。何度かシステムが変わったため、まだメンバーが少ないようだが、Sysopさんが、いろいろなNETで活躍しているので、名前を知っている人はかなりいるかもしれない。また、データベースとして選挙関係のボードがあるのも珍しいところだ。

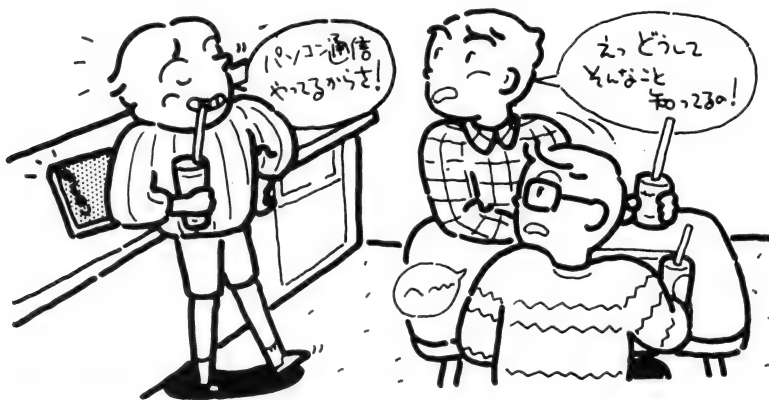
時間を守ることと、1200ボーのモデムでもコネクトしてしまうことがある（もちろんアクセスはできない）ので注意しておこう。

イラスト／寒河江きみこ

インで会員登録するだけ。

なんといってもここのＮＥＴの特徴はチャットです。なんせ、１～99まで（だと思う）の話の部屋を自分で作れるのです。もちろん話しているところへの割り込みも可能。ぜひ１度アクセスしてみてください。

ちなみに、ボクは電話代が９万円にもなってしまったので（ガチョーン）、ＳＰＳにはもうアクセスできません。どなたか奈良でおもしろいネットワークを知っている方がいたら、ボクに教えてくださーい。

（奈良県・わっつまん）

新電々ってなに？

近ごろよく耳にする言葉、新電々。電話代が安くなるということは知ってても、それ以上のことはなかなかわからないよね。そこで通信坊諸君に特別に教えてあげよう。

まず、新電々と一口にいっても、実際には３つある。その３社とは「日本テレコム＝0088」「日本高速通信＝0070」「第二電々＝0077」のこと。各社が主要都市間を回線で結び、ＮＴＴの既存の末端回線を利用して各家庭を結ぶという仕組み。加入にかかる費用は2000円だけ。どのくらい安くなるのかが気になるところだけど、それは各社まちまち。遠距離、長時間ほど割安になるとだけ言っておきましょう。各社の問い合わせ先は、日本テレコム☎0120-0

ファズの大好き!BBS Chater VS. Boader その１

CHAT用語

〔ファズボール〕ヤァヤァ＞ALL

さぁてと。第２電電の話だぁ！　なんて予告しといて、いきなし裏切ってしまうわけだ（だって、なんかマジな話になりそうなんだもんね。まぁ、NTTに勤め一昨日39度の熱を出したという某hittoクンの話によると「最初２千円かかるけど、やっぱBBSやるなら得だわね。ドンドン利用してちょうだい」とのこと）。

でもって、CHAT大好き！　な私であるからして。CHATテクの数々を紹介していきたぁい。

まずは、CHAT用語から。

「ぽ」語源＝おかえり。ローマ字カナ変換をしていたヤツが、間違えて「O」の隣りの「P」も打ってしまった。だから、「ぽかえり」になってしまったのね。で、それがそのうち短くなってきて「ぽ」となったのだが、ドンドン広められていくうち、そのへんの事情を知らないヤツがCHATに入っていきなり「ぽ」とか言うようになり、今に至ってしまったのだ。ちなみに私は「ぴ」とか「ぴぴ」とか言ってます。

「ぴえぴえ」語源＝ローマ字カナ変換のま

ま、「BYEBYE」と打ってしまった。

「ふなふな」語源＝「ふむふむ」からという説もあるが、「鮒変換（鮒ってのが何からきているかは誰も知らない）」の「ふな」から来ている、という説もある（ったくー。消えてしまった旧PCSのjunk.test読んでくれよね。（ｃ）嵯峨野）。

「みかか」「のしし」「せら」なども同じくローマ字カナ変換の間違いからきた用語なのだ。と、いうのも最初は英語onlyのBBSばかりだったので「hello hello」など使っていたんだ。それが、カナで入れられるようになり、「はろはろ」が使われるようになった。そこで、カナキーをロックしたまま英語で打ってしまって「クイリリラ＝hello」とかになってしまったのよね。

あと、厳密な意味ではCHAT用語じゃないけど、よく使われているのが、

「・・・なわき（・・・なわけ）」よくハツカー（JIS, CCITT準拠）と呼ばれる人々が使う用語である。WWIV軍団と呼ばれる人々の間で普通に使われている。

「・・・とかしてる彼」例：ついついジッと手をみつめてしまったりする彼。この「彼」は誰でもない、自分のこと。いわゆる、自分がしている、にもかかわらず一歩退いた視点で表現しているのだ。

漫画の影響も受けやすいようね。

「いぢめる？」「いぢめないよぉ」etc これはいうまでもなく、名作ボノボノからきている。ま、オタッカーって多いもんね、NETやってる人間の中には。嫌っているのも多いけどさ。

それから、各自の個性を出した用語もある。

「いじめたる／」「さぁいてえ／」某泰子さんの最高の名言である。これらの攻撃を直撃された場合は一般的に見てHP－200は確実。この時はとにかく、「そだよね。ソダヨネ、ソダヨネ・・・」と、フェイドアウトする用語で耐えるしかない（と、Kiethが言っておりました＞ヤスコ）。

「あまい／」これは某HITOの使ういじめモード用語。といっても、彼の場合、全方位自動追尾型攻撃モード（アクティブタイプ）である。自分の方には攻撃が向いていない、などと安心してられない。今まで味方だったと思ったら突然のごとく攻撃目標にされるケースが多々あるのだ。

「呪ったる／」WANI先生（本職の神主さん）の必殺用語。何せ彼は空っぽになってしまった乾電池を念力で復元してしまえるほど

注：ファズの原稿中、印刷では表現できにくい文章があり、一部画面のハードコピーを使用した箇所があります。読みにくい、という不満をお持ちの方は「ファズは可愛い」と書いて、編集部・通信坊係へ。

08882、日本高速通信☎0120-030070、第二電々☎0120-110077です。ネット貧乏諸君は要チェック！

―― TAKO-Multiple NET ――

☎0798-65-4484　午後8時―翌7時　300／1200ボー

TAKO―Network
　テストID：TAKAKO
　ID発行用：OTAKO
PA―Network
　テストID：LAPUTA

ここは同じ電話番号で2つのNETにアクセスできる。(IDを入れた時点で切り替わるから同時ではない) TAKO―NETは太田貴子のファンのNETで、当然のことながらその話題が多く、PA―NETは、比較的普通のBBSそのものだ。両方のNETはそれぞれをSIGのように包括しているわけでもなく、それでいてまったく独立したという感覚とも違う不思議な形態で運営されているようだ。9月からは市外通話も便利になりそうだから、太田貴子のファンにもおすすめかな？

マークのおもわずBBS

おののきレポートの合間にパソコン通信。そして、パソコン通信で新たなおののきの情報を仕入れているマークのBBS紹介。今月もいってみよう！

魔法少女のBBSというふれこみで、アニメとコミケの情報を流すBBSがあるときいて、さっそくアクセスしてみた。その名もMAGICAL―BBS。きっとかわいい女のコがいっぱいいるんじゃないか……なんて期待に胸を高鳴らせていたのはいうまでもない。

回線がつながると、のっけからキャラクター点描の、クリィミーマミーがニコッとほほえんで、なかなか期待どおり？のBBSだった。

タイトルの最後に、「お体に合わない方のID取得はお控えください」とメッセージがあったが、なんのなんの、隠れロリータのボクは、さっそくID登録のNEWというコマンドを入れた。

各項目のメッセージは、すべて女のコのしゃべり口調。なんとなくかわい子チャンに質問されているような気で、エミーよろしく答えていった。このBBSはその場でIDもらえるので、すぐ回線を切り自分のIDで再アクセスすると、持ち時間が延びるのだ。

さっそくBBSボードをのぞいて見ると、10あるボードのほとんどすべてが、アニメとコミケの情報で占められている。中に書かれたメッセージも、かわいい女のコのおしゃべりが多くて、こいつはいいと思ったのもつかのま、かわいいなぁと思った子のプロフィールを見て𠮷然、ここのBBSのメンバーってみんな男でやんの……。かくしてボクの淡くしたたかな望みは、からくもくずれ去ったのであった……、てか。

しかしこのBBS、ボートのほかにアプリケーションとして、オンラインRPGや、Xmodem対応のパブリックドメインがあるという優れもの！　RPGは中でギャンブルをやったり冒険したりしながら、最強ランクの聖戦士になろうとするもの。戦いに勝つたびに持ち時間が15分ずつ延びるオマケつき。Xmodemは、ダウンロードしたFILEがそのままRUNできてしまう。

マジカルBBSは回線番号☎06-322-6798。プロトコルはN81XN。関西近郊のアニメ&RPGファンのキミは、ぜひ一度アクセスしてみてくれ。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

のパワーの持ち主。ヘタに逆らって、この攻撃をくらうと、そのダメージたるや……あな、恐ろしや！

「しんじだんだぁーい！」これは某ファズボール（だから私よね）が、よく使う用語。一般的に鼻つまりモードなどといわれてるが、これ、やっぱカケフ君からきているんでしょうね。答えるのに間が空いてしまうほどの発言に対して使う場合が多い。類語に、「ばっかじゃだいのぉー？」「あっだば、悪いんじゃだいのぉー？」の2語がある。

「アロハ---」これは我が愛すべき、お父さん(ADD―NETのオーナー、シュワッチ)が登場する時に使用するあいさつ。疲れている時は「ブツブツ」と言いながらの登場になるんだけど。

で、「>シュワッチ」と、いちいち入力するのがめんどうになった私は「>%」と入れるようにした。「%」って、ウルトラマンが首かしげているとこなの。そそ、この手の遊びってあるよね。

<°>>><　＝魚
ミ(°_°)ミ　＝ウーパールーパー
ミ(¯_「)ミ　＝眠ってるウー
ミ(°0°)ミ　＝意見するウー
ミ(°_°メ)ミ　＝きわめつけ、ヤクザのウー
(＊) (＊)　＝おっぱい
Ю　＝ツインビーのキャラ

しかし、とにかくこういう言葉を編み出し、使いこなしていくうちにダンダン感化されてしまうのよね。ハッと気づくとさ。voiceで（実際に会って、もしくは電話で）会話してても、こうやって文章書いていても、平気で「ぽぽ」とか言っちゃうわき(ほらね！)。でもって、もっと困ったことに、というか、おもしろいことに、だよね。実際の「私」とNET上の「ファズ」が必ずしも同一ではなくなってる、ということ。だって、私のこと16、7の男の子だって思ってた人いっぱいいるんだもん。じゃ、また。

コンプティーク アイドル パソコン通信

[ID QJA 021 麻井智恵子ちゃん]

パソコン通信フェアに出演！「智恵子の部屋」は大人気!! 松坂屋にて

智恵ぴょんファンの中には、開催期間中、松阪屋に通いづめという人もいたはず。他のコーナーには目もくれず、ひたすら智恵ぴょんを見ていた○○○クン、お元気ですか？

智恵ぴょんのコーナーは、その名も「智恵子の部屋」。EYENETにアクセスして、いろんなコーナーを紹介したり、ゲストを招いて対談（というよりはおしゃべり）したりともりだくさんの内容。あがり性の佐藤編集長もゲストに招かれて、「いやだいやだ」と言っていたのに、ステージにあがったらしっかり“ゲスト”してました。そして、「仕事だ」と言い残して、編集部を出て、なぜか帰らぬ人となりました。

➡智恵子の部屋は、とってもおシャレ！

➡(右)智恵ぴょんのウエストは細い！

⬇佐藤編集長登場。ただ今宣伝中！

LOGOUT & オンラインDJ こんなところでも智恵ぴょんに会えるんだゾ！

オンラインDJは、EYENETの会員ならみんな知ってるよね。知らない人のためにちょっと説明。時間帯を定めて、ユーザーは各自でアクセス。ホスト側に智恵ぴょんがいて、そこでリアルタイムに書きこんでいく、というしかけ。チャットに似てるけど、EYENETならではの新企画です。(ヨイショ)今後も定期的にやる予定なので、まだの人、入会はお早めに。

そして、「LOGOUT」という雑誌に、智恵ぴょんの密着取材レポートが掲載されてるよ。(他の雑誌の宣伝すんな、と編集長に怒られた)朝、寮を出てから、深夜寮にもどるまでの“智恵ぴょんの１日”だぜい。

⬆「LOGOUT」の取材終了後、編集部で記念撮影。ボードに注目！

⬅オンラインDJ中。キーさばきもうまくなったネ

&EYENET 予備校でお話し!!

ヤッター! 今月は智恵ぴょん特集をやっちゃうのだ!! 2ページまるごと智恵ぴょんなのだ! ど〜だ、まいったか!

↑アイスクリームは大好物。ヘヘッ、おいしそう

→似合ってるネ。智恵ぴょんは白と黒が好き

今日はお休み! 雨が降っても、アイスクリームさえあれば元気なんだ〜い!

ミュージカルが終わって、今日は久しぶりの休日。ウキウキ気分で外に出てみたら、うぇ〜ん、空がどんより雲ってる。でも、智恵ぴょんは元気に街にくりだしたのだ。

原宿で降りて、表参道をず〜っと下っていくと、ふぇ〜ん、雨が降ってきちゃったよ〜。めざすはハーゲンダッツ、屋根があるからへっちゃらだい。智恵ぴょんのお気に入りはね、クッキー&クリームにクッキークランチのトッピングをしたもの。見て見て、この幸せそうな顔。

↑めっ! お行儀よくしなさい!!

無事に食べ終わったら、今度はショッピング。智恵ぴょんの服は全部ここ、というお店に行っちゃったのだ。シンプルな色（よーするに白とか黒）がズラッとならんでて、智恵ぴょんの目はキョロキョロと店内をさまよい始めたのだ。でも、お金がなかったので今日はおあずけ。きぇ〜ん、残念だったね、智恵ぴょん。

そろそろおなかがすいてきたので「壁の穴」というスパゲティ屋さんでお食事。ミートソースが好きなんだよね、智恵ぴょんは。う〜ん、もうおしまい。EYENETで会いましょう。

↓似合う？ とカメラマンに聞いちゃった

↓みんなふりかえってたよ

EYENETでおしゃべりしよう!

パソコン通信でアイドル（といっても予備校生だけど）とお話しして、彼女たちをよりビッグにしていこう。「アイドル予備校」はそんな楽しい企画です。現在の在校生は2人、麻井智恵子ちゃんと五十嵐いづみちゃんです。EYENETのボードには、2人からのナマの文字が書きこまれていて、メッセージを送ればちゃ〜んと返事がかえってきます。仕事や趣味のこと、友だちのこと、そして、彼女たちの悩みや日常生活など、パソコン通信ならではの双方向コミュニケーションが楽しめちゃうのです。

智恵子&いづみちゃんとお話ししたい人は、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージを書いて下記に送ってください。

〒162 東京都新宿区河田町3-1
フジテレビ第3別館
EYENET「コンプティーク／アイドル予備校」係
☎03-358-0591

待ってます!

■㊙課外授業編 ■Five Sweet Dream

グレイト ※通信販売可(送料無料)現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

福袋

Hソフト編

美少女バッチリ大集合！

『ラブリーGAL』
『OMEGA第3号』
『カインドゥ・ギャルズ』

Hコミック編

大山に不能の文字はない
大日本ウヒョヒョ読書新聞

JOT上級者編
好評連載中！

パソコンソフト編

『Ys（イース）』の秘密

ここをハサミで切ってネ▶

美少女アドベンチャー

ラブリーGAL

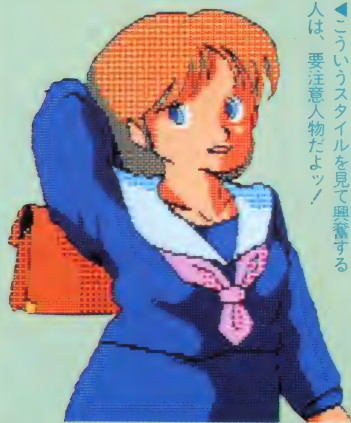
チャンピオンソフトの正統派Hアドベンチャーの登場です。ご覧のとおり、ロリっぽい画面がドバドバ出てきちゃって、ヒョンとうれPのだ

◀薬屋さんのおネーさんです

▲酔っぱらって眠っちゃった。危険だなぁ

▲シュワッチ！　スッポロポンのポンのポンになってくれました

シンプルな表現だけど、美少女とAVGが大好きなボクにとって、美少女アドベンチャーはもうサイコー！　なワケです。ワクワク♡しながらゲームを始めたけど、ぬ、ぬわんと、目の前に登場したのは、ドラゴンボールの亀仙人みたいなハゲチャビンのクソジジイで「3つの秘宝を手に入れよ。されば別世界への扉は開かれるであろう」などとのたまうのだった。怒ったボクがケリをいれようとしたとき、ジジイが消えてカワユイ女子高生が登場した。そこでさっそく女の子にアプローチすると、意味なくスカートをたくしあげてくれたりしちゃったのである。

この調子で次々に女のコに接近して、ゲームを進めていくというワケなんだけど……なんか後半はすっごくイヤラシイ展開になりそうだなぁ……ムフッ♡

◀こういうスタイルを見て興奮する人は、要注意人物だよッ！

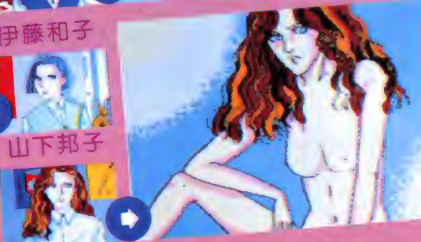
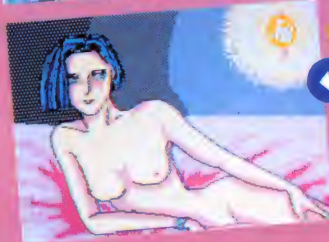
OMEGA第3号

マガジンとパソコンソフトが合体した『OMEGA』の第3号です。3つのゲームとHなマガジンで遊ぶと、ちょっぴり大人になった気分…

このソフトにはゲームが3本あって、おまけにマガジンもついているお徳用。

最初は「エロスの館」。これはグヘヘヘ、です。

で、2番目の「受付嬢にアタック」に挑戦。これは、女のコの職業を当てるとその女が脱ぐんだけど、なんとなく女のコが趣味じゃないなぁ。

最後は「大坂城アドベンチャー」というゲーム。出会う女性に“アナタハドコカラキマシタカ？”って質問して、うまくいけば×××というものだよ。

▲な、なんじゃ、これは……？

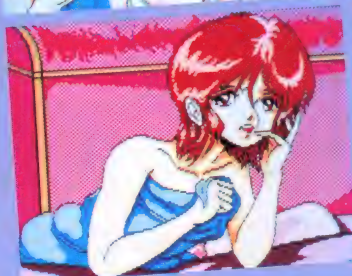
口説き方教えます PARTⅡ

カインドゥ・ギャルズ

おまけにパンティをつけて世間をアッと言わせた『口説き方教えます』のPARTⅡだよ～ん。ウォ～ッ、ズッキン！

ゲームの進め方は、前作と同じく男女間の会話のブランク部分をカナでうめていくというもの。登場する女のコは5人。かわゆい女のコばっかりだ。——あ、そんなカワユイお口で妙な形のアイスクリームをなめたら、変な気持ちになるじゃないか。

それにしても、今回のがスゲェのは、エッチな場面の画に、イヤラシイ動きがあることだ。アイスクリームをなめてるときの彼女の舌の動きもそうだけど、他にもピチピチの新鮮ギャルのムネを、どっかのケシカラン男の手がもみしだくとこなんか、モロにスケベなのだ。

前回はたしかパンティがオマケでついてたよネ。てぇことは、今回もなんかついてんじゃないの？だいたいこの手のソフトは、出すごとにカゲキになるってのが常だから、パンティよりカゲキなのって、もしかしたらアレかな……。

▲▶◀この画が動くんだゼ。ヨダレも出るわいなッ！

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会会長

吊端撃彦の **オナニー放談** 〈上級者編〉

禁 高段者しか読むべからず

初心者はまずP215を参照せよ

今月のテーマは、"同じギャルのヌードと水着の写真が両方あったら、どっちで先にオナニーすると数多くできるか"。ちょっと長いが、これだ。何も考えずにただケツさえ見えてりゃいいぜ、では困るぞ。そーゆーヤツは初級編へ行きなさい。

しかし、結果から言うとヌードを先にやったほうがよい。なぜなら人間というのは不思議なもので、裸の女に飽きてくると必ず何か身にまとった女を見たくなるのだ。また、先に見たヌードが頭にしっかり焼きついているため、「こーんなすました水着つけても、右乳首の横にホクロがあるのを俺ぁ知ってんだウリウリ」と、再び新たな力がわいてくるのである。この調子で1人のギャルにつきヌード→水着→着衣の3パターンがあれば、もうそれだけで約1カ月、回数にして186回は可能。オナニーの深さを身体で覚えると同時にお金のムダ使いも減るという、一石二鳥とはまさにこのことよ。フォッフォッフォッ。オナニーの智恵袋!!

さてここで先月のクイズの答えを出そう。お題は「永井陽子の好みのタイプの男性」、ヒントは陽子の性格「甘えっ子でちょっぴり気が強くて淋しがりや」だったな。これはもう考えるまでもなく抱擁力のある男に決まっている。こーゆうありきたりの性格分析をするギャルは、ありきたりのことしか言わないのだ。だからそのようなときは優しい男か抱擁力のある男というありきたりのことを答えておけば、まず80%は正解になるわけだ。わかってもらえたかな？

それでは今月の初段認定クイズ。〔Q、星真琴は、業界では某アイドルのそっくりさんとウワサされている。そのアイドルとは一体誰だ？ヒントはなし。写真をとくと見て答えよっ!!

▲「時遊空姦」(CANDY)の河合ゆい。どっかで聞いたよーな名前だ

◀「インパクト・レディ」(VIP)の星真琴 水泳できたえたこの身体！ も～離しません

▶「踏切の向う側」(シャリオ)の石田くみ 思わず股間をおさえるシーン

●ラブリーGAL→チャンピオンソフト／☎06-365-9900／PC-9801、PC-8801、FM7、FM77、X1各シリーズ／7800円　●OMEGA 第3号→チャンピオンソフト／対応機種は同上／3800円(3.5Dは4800円)　●カインドゥ・ギャルズ→HARD／MSX2ディスク版／6800円

三条友美『少女「菜美」(2)』堕天使編

「♪セーラー服を～脱がさないで（中略）食べて!!」などと言ってる場合じゃない！　現在ＨＣ界で最も偉大な仕事のひとつが、この「菜美」シリーズである。並の美少女エロマンガが10冊あったとしても、こちらを選んでしまう、そんな迫力のある、とんでもない不道徳超変態エロチック・デカメロン・マンガなのだ。あらすじは、とても文字で書けない。

▲三条友美『少女「菜美」』ミリオン出版　500円

次号、発刊一周年

◀▼八剣ヒロキ「かおりウォーズ」　辰巳出版 700円
　今は亡きラム似のヒロインである。男もあたる似だったりするが、けっこうマジメなラブコメで、青春したりもしている。結局、最後まで、遂げられそうで遂げられないあたり

連載の「やるっきゃ騎士（ナイト）」もそーとーなもの。よくよく考えると、メジャー誌でよく許されてるなー。まあ、そんなこというと、『ヤングジャンプ』の「みんなあげちゃう♡」（弓月光）なんかもスゴイもんね、田舎のひなびた書店で売ってるくせに。ま、そーいう時代ってことか。

日比木リカ、水原マサキは、実力者として順当。

6位の真倉まいな「はずみ感度100」はポスト森山塔としてロングセラー中の期待の人。

海野やよいときて、怪物・森山塔、そしてまたもやみやすのんきが入って、「PAGE1」というチャート。さすが「まんがの森」。いいものしか入ってないぞ！

というわけで、沈滞ムードただよう中も、まだまだHCワールドに期待してもいいと大山はふんでいる。上で紹介したように、『少女「菜美」』のようなカルト作品も、現在進行形で作られつづけていることだし。人類が滅びない限り、HCは不滅である！

▲▶「千物語３」　桜桃書房　880円　よしだけい、東高雄、伊都見理乃、杉本ガク、片瀬湘、ＵＮＯコウイチ、ただのきよこ　ついに出ました、第3弾！　アラビアンナイト美少女ＣＯＭＩＣというアンソロジーです。

読者広場　いこい

読者のお便りから判断すると、本コーナーのファンは、割に地方が多いようである。今月紹介した「Ⓟ地方の豪族」クンの回りでは、修学旅行でそぞろHCを買いだめするそうである。なんでも上野の国立西洋美術館を見学した後、神保町・高岡書店→新宿・まんがの森→渋谷・まんが書店と、黄金のトライアングルを回った上、中野のまんが古本屋で常設コミケがあるまんだらけで、巡礼を終わるそうだ。彼らは登山用のアノラックをせおい、故郷への帰途につくわけである。なにやら小田嶋隆氏のオタッカーズ・レポートみたいではある。Ⓟ地方の豪族は、本新聞で牧村みき「笑いの王様」がどーしても欲しくなり、〝となり町の書店にもなく、遠くの市まで1800円も出してさがしたけどなかった〟そうだ。悲しいお話である。

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

スケベのつきるとき人類も滅びる。なぜならスケベは人類の原動力だからだ。しこうしてウヒョ新は真実のHCを追求してやまない……。秋風が吹く。

に向けGO!

「みいくん」NO.1!

ウヒョヒョのヒョッ！　と言ってる間に本新聞もいつのまにか来月で創刊1周年を迎える。その間に「別冊福袋」が出て、それがまたなぜか富士見書房で出ることになったり、そんなこんなで編集部のHCルームのHCは500冊にもなってしまった。来月は一周年を記念して、盟友・吊端撃彦(つるはしげきひこ)との対談も掲載の予定だから、こりゃ楽しみだぜ。片やHC狂の2次元予備校講師。片やアダルトビデオを月間50本もチェックしてるオナニー狂。はたしてHCとHビデオ、どちらがよりHなのか？　究極のオナニーとは？　白熱する議論に大山は今から武者ぶるいしている。

それはさておき、チャート解説に入ろう。左のチャートは、70年代初期にヒッピーの聖地だった風月堂にも近い場所にあるオタッカーの聖地、「まんがの森」(☎03-341-0921)の7月度調査を元に、大山が独断でHCと思われるものをピックアップし、ベスト10にしあげたものである。まず大健闘なのは、「みいくん」の「ウォーサイドゲーム　ふりーたいむ」この作品はメカバトルやSF的要素も混ざってて、けっこう本誌読者向けっぽい。先頃チャートに入っており、『レモンピープル』連載だが、あえてHCに入れなかった竜騎兵の「ドラゴン・ブリーダー」に近いノリもある。RPG、SFファンタジーが、メジャーシーンに浮上してくる日も近いと、大山はにらむ。

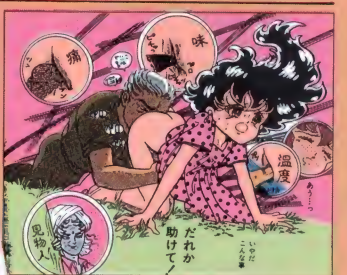
2位の「パンプキン18」は、いつもの人気。

3位には、本チャートにはめずらしい小学館。しかし、『スピリッツ』連載の「冒険してもいい頃」は、どーみてもHCだ。同様に『月刊ジャンプ』

▲▶美崎隆二「感じやすい少女」　松文館　500円
いわゆる"官能劇画"タッチである。しかし、ラブコメばかりの少年マンガを読んでると「ゴルゴ13」を読みたくなるように、いちおう定番商品として押えておきたい人ではある

▲となみむか「インターフェロン　夢が見れる機械」桜桃書房　850円　少しもイヤ味が感じられない絵柄とH度が奇妙にブレンドされている。余白のページのランジェリー一談が「東京女子高制服図鑑」みたいでいい

H・COMIC 福袋版BEST10

	書名／著者名／発行所
1	ウォーサイドゲーム　みいくん　白夜書房
2	パンプキン18　わたなべわたる他　白夜書房
3	冒険してもいい頃1　みやすのんき　小学館
4	ドキドキC体験　日比木リカ　大洋図書
5	Heart Beat　水原マサキ　白夜書房
6	はずみ感度100　真倉まいな　松文館
7	ピアス　海野やよい　笠倉出版
8	あとは寝るだけ　森山塔　フランス書院
9	冒険してもいい頃2　みやすのんき　小学館
10	PAGE1　河本ひろし他　白夜書房

▲◀ボネ鏑木(かぶらぎ)「フラウア・フラウア」　辰巳出版　700円　隠れた名著との声もあるサイキックHファンタジー。フラウアなる美形(♀)を軸に、時空をワープしHしつつ、物語が進行していく

『Ys(イース)』Ys Ys Ysに恋した男デイヴの告白

寝ても『イース』、起きても『イース』、歯をみがいているときだって『イース』。『イース』よ、あなたの『イース』、私の『イース』。そんなデイヴの話を、ちょっと聞いてヨ！

デイヴはキライです！　この人？たち

『イース』というゲームは、実に不思議な魅力を持っている。むずかしいようでいて、むずかしくない。ヒェ〜、どうしたらいいんだ、と思っていると、道が開けてくる。まるで、プレイヤーの心の中をジッと見ていて、こちらの苦しみとかを分かってくれているようだ。

そんな中で、ちっともプレイヤーの気持ちなんか考えてくれないやつらが、にっくきボスキャラたちだ。まったく、少しぐらい体が大きいからって、デカイ顔しやがって（体が大きいんだからしようがないだろ！）。一度でいいから、コテンパンにやっつけてやりたいと、みんなも思っているだろ。そこで、デイヴが必勝法を授けるぜ。

イラスト／後藤隆

タイミングやね！

▲廃坑のボスキャラ、コウモリ野郎だ。こいつはロングソードで倒せてしまう。合体したときに実体が現れるから、"そのとき"をねらおう。タイミングをまちがえるな！

3つだぞ！

▲ダームの塔最初のデカキャラ、カマキリ野郎。カマをブーメランのように飛ばして攻撃してくるが、ヤツの飛ばせるのは3つだけ！

真横だぞ！

▶ダームの塔、2番目のデカキャラ、石頭野郎だ。こいつは、バババと石を飛ばしてくるが、真横は"飛んでくる間が長いとき"があって、それがポイントだ。す早く動け！

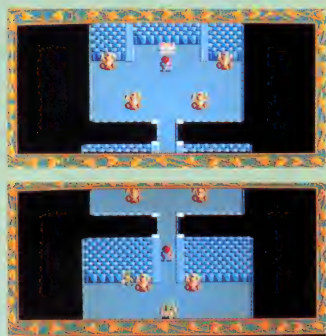
オレンジ色のニクイヤツ！

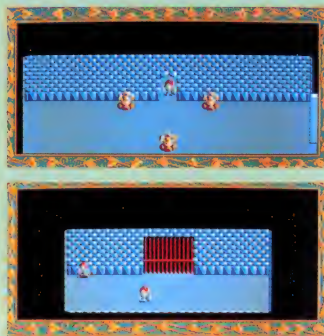
▲ダームの塔、お次のデカキャラは双子の野郎だ。青とオレンジの顔が8の字を描いて攻撃してくるが、ねらいはオレンジのみだゾ

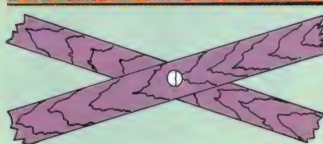
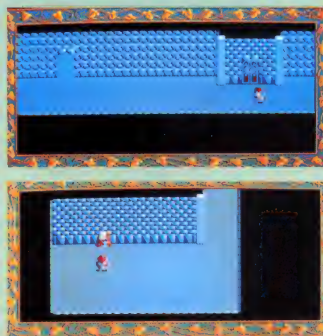
私もうイヤです！　こんなトラップ…

第２部のダームの塔の中には、数々のトラップがしかけられている。しかも、どれもインケンなモノばかりでタマランぜよ。しかし、よ～く考えてみたり、だれかの情報を駆使すれば、どのトラップも解除することはできるのだ。

だけど、トラップってやつは、１度ひっかからないと、そこにトラップがあるかどうかなんて分からないから困ってしまう。そこで、キミたちのために、私がトラップの謎をちょっとだけお話ししてあげよう。これでキミも、安心してダームの塔に入れる……かな？

インケン押し出され

▲な～んど入っても、宝箱に触れただけで部屋の外に押しだされてしまう。このトラップは、邪悪な力によって起きているようだ。とするとあのアイテム、力を押さえるあれを使えばいいんだナ。

恐怖のいきなり牢屋

▲このトラップは、他のと違ってかならずひっかからなきゃいけない。このトラップで飛ばされた先の牢屋の中で、ある重要なアイテムが手に入るんだゾ。しかし、２度目にはやはりあるアイテムを使おう。

悶絶メロディー廊下

トップシークレットテレフォン

03-221-9988

どうすりゃいいのよ、この悶絶！

な～んといっても、インケン大賞に輝くのがこの“悶絶メロディー廊下”だ！　トビラを開けて、中に入ったとたんにブキミな音が流れ出し、その廊下をぬけるまでの間、ダメージをビシバシくらってしまうのだ。なんてインケンなトラップなんだ。まるで、牛乳を飲んでいる人を笑せるような（ど～ゆ～たとえなんだよ）インケンさだぜ、まったく。こ～ゆ～トラップって、性格ゆがんじゃうぜ！

Q.そんなに悪く言わないでよ……

なにもそんなにクソミソに言わなくたっていいじゃないか！　このトラップにだって、ちゃ～んと解き方があるんだよ。まず、廊下の途中にあるトビラ、あれに入ろう。あそこまでならＨＰがＭＡＸだったら、十分にまにあうはずだからネ。すると、その中にある人物がいるので、彼と……。あとは電話でネ、バイ！

第１回	9/8→9/17

◀山根朝郎さん　1960年代の生まれ。都内の某デザイン高校を卒業、数年間、新宿界隈にてゲーム小僧として生きる。まっとうな社会人になろうと決意して日本ファルコムに入社。が、あまり状態は変わらないようである。ザナドゥ、ロマンシア、イースのグラフィックを担当。

第２回	9/18→9/27
第３回	9/28→10/6
お休み	10/7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

＊このトップシークレットテレフォンでは、これからもどんどんゲームのＱ＆Ａに答えていきます。読者からのゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどを募集します。「トップシークレットテレフォンＱ＆Ａ」係まで、ドシドシお便りください。

Hプレゼントソフト

今回のHソフトは、美少女がウンサカワンサカ出てくるものばかり。おまけにヒワイな動きをするものもあるのだ。で、まったく意味のないイラストが紹介ページのところにあっただろ。あれは“コンプティークH七福神”というのだ。末長くヨロシクたのむ。いかん、話が横道にそれてしまった。というわけで、今月もHプレゼントがどっさりある。好きなもんを持っていきんしゃい！

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽

❾

★Hソフト

①ラブリーGAL…………3名
②OMEGA第3号………3名
③カインドゥ・ギャルズ…3名

★Hコミック

④感じやすい少女…………3名
⑤インターフェロン………5名
⑥フラウア・フラウア……3名
⑦かおりウォーズ…………3名
⑧少女菜美…………………3名
⑨千物語 Vol.3 ………5名

★応募方法

★上の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり、官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は、抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキに欲しい賞品の番号（ソフトは対応機種も）の他に①住所②氏名③年齢④職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「H大プレゼント」10月号係。
しめきりは、昭和62年10月7日。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキ以外は無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
Since ♪ ♪ I Met You Baby ♪
♪
©1987 Charlie

ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

ダライアスのエキストラVer. はウェーブに限る！　と叫ぶ[た]です。最易ルートは、A→C→F→I→M→R→Xだよ！上回りはやめたほうがいい！　——では新製品の紹介をば。

ブレイザー

BLAZER

輝ける勇者にささぐ……

“BLAZER—輝ける勇者—”とは真に勇敢なる戦士にのみあたえられる称号である。

T-1　T-2　T-3

孤独な戦士の戦いの序曲

すでに発売となっている製品なので、くどくど説明を並べる必要もないだろうから、サラッといってみよう。

キミの使命は最終要塞を撃破すること。しかし、そこにたどり着くまでの道はけわしい。迷路、廃墟、砂漠などのゾーンを激しい敵の攻撃をかいくぐって進まなくてはならない。

途中ではヘリコプターでの空中戦があり、そして最後は、ホバークラフトで敵基地に突進だ！

これがナムコ流ブロックゲーム。

クエスター

ナムコがブロックゲームをつくると、こうなるのだ

アタリの『スーパーブレイクアウト』という、ブロックくずしゲームが過去にあった。かなりゲーム歴の長い人でないと、ちょっと覚えていないかもしれないけど——これはナムコが日本で販売して、マニアの間でけっこう評価の高かった作品。

そのナムコがそのあとでブロックゲームを出したことはなかったのだが、ブームに乗ってか、出たぞ、ブロックゲームの新製品。しかも、いたるところにナムコらしさが出ていて、思わずウーンとうなってしまった。増殖ブロックなんてヤツには、かなり悩まされそうだし、隕石群もクセモノだ。

「キミは任務を遂行して帰還できるか!?」

▲おおっ！　コスモ最大爆発!!

イラスト／中野豪

アイテム紹介である

●オイル
燃料が増える。確実に取っていかないと苦しいぞ！

●ゲージ
燃料ゲージの最大値がアップする、おいしいアイテム。

●エクステンド
5個集めると、プレイヤーがエクステンドする。

●バリア
一定時間無敵になる。これはめったに出ないアイテム。

戦いの日々は、かくもむなしき……

▲4方向に弾を撃てるT－2。迷路で有利

シーンの途中に出てくる格納庫で、タンクの乗り換えができる。迷路状の通路ではT－2、砂漠ではF－3が適当だが、これからさきの展開を知ってないとどれにするか決める時に苦しい。ただ、乗り換えの必要な場所では、たいてい格納庫が出てきてくれるので、それほど心配することもないと思うよ。

また、各所に設置してある砲台がいやらしい。こいつらは右スジが死角となっているから、うまく座標をずらして、弾をかわせる位置から撃滅することができるんだ。

ひとつ注意しなければならないのは、破壊した砲台のあとをスクロールさせて再び戻ると、砲台が復活しているってことだ。うかつに戻って弾に当たってしまうってことがありがちだから、気をつけたい。

▲ヘリでは地上攻撃も可能。敵は後ろからも来る

アイテムについては、地上にあるものと、ヘリを撃つと落ちてくるものとがある。地上にあるものは出てくるものが決まっているが、撃つと落ちてくるものはランダム。タンクの真上に落ちたり、出たアイテムを撃ったりすると消滅してしまう。難易度は高いが、やりこめば味の出てくるゲームだ。

▲ホバークラフトは、スピーディなスクロール

▲これがエンディング。バックの色がモノクロなのが渋い！

▲戦車のデータとスケールが表示され、スタッフ紹介へ……

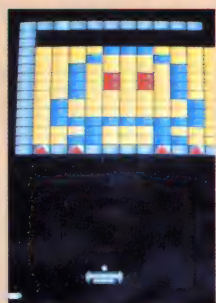
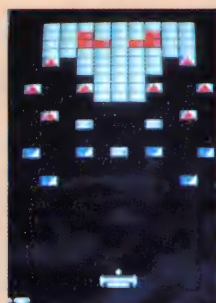
▲そしてタイトルロゴ。このあとで号砲が鳴りわたる

またまたアイテム紹介である

数字のドット数だけプレイヤーが伸びる。

バリアが発生ボールを入れると大分裂!!

1回だけなら、ミスっても大丈夫になる。

▲5面のギャルボス。これを知らない人はタコだっ！

▲これは「キューティQ」。知ってたらスゴイ!?

▲赤ブロックはボールの速さがアップ、青はダウンする

▲増殖ブロックは、どんどん下に降りてくるぞ！

▲最終面のボス。どこを攻撃すればよいんだろう？

データイーストひさびさの、SFシューティングゲームの登場だ。サイコエネルギーで敵をバシバシ倒し、前進せよ！

精神兵器(サイコメカ) 出動！

サイコニクス・オスカー

▶敵の秘密基地を爆破せよ！

わりと古風な背景のゲームが多かったＤＥＣＯ。だが、今回のはひさびさのロボットもの。ボタン３つと８方向レバーの、スクロールゲーム。

敵のロボット軍団を打ち倒しながら進み、最終面で待ちかまえる敵ボスを倒せ！　そして敵の秘密基地に潜入し、爆破するのだ！

パワーアップも趣向をこらしてあって、なかなか楽しめそう。

▲Ｆカプセルを使った瞬間、いよっ、ハデだねっ！

▶アイテムで戦局を有利に！

アイテムは出現したら、すぐ取ろう。ほっとくと消えちゃうぞ。

●ノーマルカプセル●	●マルチカプセル●	●フラッシュカプセル●	●ボーナスカプセル●
パワーアップゲージを１ステップ進める。	パワーアップゲージを２ステップ進める。	画面上の敵、敵の武器を一瞬にして破壊する。	ボーナス得点。これもしっかり取っておきたい。
●エネルギーカプセル●	●タイムアップカプセル●	●タイムダウンカプセル●	●Ｋマーク●
エネルギーが１レベル回復する。ゲージが欠けてたら、絶対取れ！	制限時間（タイムリミット）が10カウント増える。	Ｔカプセルの逆。タイムが減少してしまう。取っちゃダメだぞ。	カルノフのＫマークと同じ。いくつか集めると１ＵＰ。

▶そしてパワーアップだ！

さて、上記のアイテム〝N〟と〝M〟を取ることによってゲージの指定線が進むが「これが必要！」と思う所でボタンを押すと、パワーアップする。いわゆるグラディウス方式ですな。

各ユニットは１回上げたらオシマイというのではない。何段階かに分けてパワーアップが可能だ。状況と好みで上げていこう。

あと、１回やられると装備はきれいになくなってしまうので、注意!!

JUNP

▲ここはジャンプ制御の重要なシーン

ジャンプできる高さは４段階。

これとは別に、ボタンを押している時間でも高さが変わる。また、助走をつけることでさらにロングジャンプできる!!

GRENADE

▲敵さんめがけて、ポイッ！

これは手榴弾(しゅりゅうだん)。

パワーアップすることによって、複数の手榴弾を連続して投げられるようになる。この攻撃法、障害越しにいる敵などに有効だぞ。

MISSILE

魚雷のごとく地をはって進むミサイル。壁やガケなどの障害をものぼってゆき、一定距離進むと自爆する。

これもパワーアップで連射が可能になるぞ。

▲こういう地形で重宝する武器だよ！

P.C.U.

正式には〝Psycho Control Unit〟。で、ワイドビーム・手榴弾・ミサイルのどれかを選択し、さらに強化できるオプションもつく。

▲プレイヤーの周りを回っている

GUN

手持ちのビーム砲の射程距離が延びる。

最高３段階までアップすることができ、破壊力も倍増だッ。

さてここで、このモードを選択せずにゲージを２周目に入れると、〝GUN〟から〝ARMOR〟のモードに変わる。

でも、最初はGUNのレベルを上げてからARMORを選択していくことをススメる。戦略として有利だし、妥当だと思うよ。

パワーアップのようすは写真で……!?

▼これが第２段階。そしてもう１段上げると！

▲うーん、ほとんど電気ドリルですな

ARMOR

ＧＵＮを無視してゲージを２周目に進めると、このモードが出る。これを取るとバリアがつく。

——パワーアップの紹介は以上だけど、優先順位を書いておこう。

まずは、パワーを左から１段ずつ上げていく。パワーが一様に上がったら、武器を強くしていく番だ。自分の得意とする武器からやるのが賢明!?

▶最終面めざして進め！

▲フトコロに飛び込んで粉砕！

各面に出てくるボスのうち、１面〜４面に出るボスについて、カンタンに触れておく。

まず１面。中ボス（写真左上）は、ふところに入って連射すれば楽勝。大ボス（写真左下）はプレイヤーの手の届かぬ場所にいて、ときどきプレイヤーを狙って降下してくる、むずかしいボス。でも、動きをよく見て、上空に浮いているときハイジャンプでたたけば、かなり楽になる。

▲こいつはなかなかイラヤシイやつ！

２面のスノーウォーカーもどきは、ふところにもぐりこんで連射すれば、意外にあっけなくやっつけられる。

▲見かけよりたいしたことないよ

３面のキングギドラもどきも（首２つだもんね……）同様の戦法でOKだ。

４面のモビルスーツは手強そうだが、じつは右端が安全地帯。素早くここに入り、敵が左から向かってきたところでジャンプしてたたけ。あっけなく倒れる。

▲向かってきたら撃てっ！

ル・マンの感動を「完全ステレオ版」で！

回転式コックピットで話題を呼んだコナミの『ル・マン24』。そのサウンドのよさはいうことなし！　なんだけど、ゲーセンではイマイチの音!?

そんな人と、ＶＧＭファンの期待に応えて、「完全ステレオ版」のル・マンサウンド、登場だ！

聞きどころは、曲の途中からエキゾーストノイズが入ってるコト。バッチリ臨場感が味わえるゾッ。

そして、「ル・マン」開発チームによるアレンジバージョン。うち１曲は、なんとボーカル入り。これがほとんど即興演奏だっつうからスゴイ！

価格も求めやすいし、こいつはマニア必聴ですぞ！

▶アポロン　¥1000　演奏 DNA ROCKS　全曲譜面・解説書・ステッカー付

ドラゴン伝説がファンタジー界に響きわたる今日このごろ。いまここに、また1つの伝説が生まれようとしている――『ブラックドラゴン』。けっこうハードだぞ。心してかかれ！

めざせ　ドラゴンスレイヤー！

ブラックドラゴン

「はるか昔、天空より稲妻とともに現われし3匹の竜が、1つの王国を闇の中へと葬った……しかし、長い暗黒を経験した王国に、1人の勇者が誕生した。

〝King of the Fantasy〟の名にふさわしい怪物、ドラゴン。その存在なくして英雄伝説は語れない。

ゲーマーにとって、いまさらトヤカクいう必要はないだろう。

そこでだ、今回のカプコンの『ブラックドラゴン』には注目してほしいわけで、あの気合いの入ったCGとサウンドで、幻想世界が展開されるんだから、これはオイシイ！

ただし、ゲームの内容はかなりハード。全8ラウンドには、甲乙つけがたい強敵と、プレイヤーの裏をかいた、さまざまなトラップが待ちうけている。必殺の冒険野郎にはオススメですゾ！

▲魔物をバシバシ倒して先へ進め！

じいさんを救えば得をする!?

道のところどころに、石にされたじいさんが立っている。さわると魔法がとけ、①店を開いてくれる、②100ゼニーくれる、③時間を増やしてくれる、④〓※☎d⬆（これはちょっと……）、⑤敵の特性を教えてくれる、⑥何もしてくれない――のいずれかしてくれる。場所で内容が決まってるよ。

▲ぬうわにぃー!?　上等やんけ！

150 1000 2400 9600 80
80 400 800 1600 150 EXIT

じいさんから買える品物

店を開いてくれたじいさんが売ってくれる品物は、それぞれの写真のとおりだよ。

まず武器。レベル2～5まであるが、将来的にはレベル5（××××ゼニー）を手にしたい。ヨロイよりは武器のほうから優先的に買うといいぞ。

ヨロイは敵からのダメージに対して、左からそれぞれ、2・4・6・8発有効だ。

カギと解毒剤はいつも一定数持っていよう。

・カギ

・解毒剤

手ごわいボスキャラたち!!

最近はどのゲームにも、たんなるパターンだけでは通じないボスキャラが増えてきている。カプコンのキャラ群は、その草分けといえよう。さあ、見とくれ！

R1 R2 IDA22ではない!? トーテムポール

▶大小いずれかのジャンプをくり返しながら迫ってくる。2面でも登場

R4 あのインケンな！ レッドアリーマー

◀「魔界村」でさんざん泣かされたキャラのひとつ。ヤリを投げてくる

R5 R7 ドラゴン族の亜流 ドラゴンナイト

▲両手に剣を持ち、ファイアーウォールを使う。5面のボスはシルバー

▲7面のボスはリバースのマジックを使う。いずれも頭を狙うしかない

R3 R6 R8 こいつが宿敵 ドラゴン

▲3面のブルードラゴン。弱い。ちなみに某N社とは関係ありません

▲6面のレッドドラゴン。1回に2発ずつ火の玉を吐いてくる

そのほかのキャラもクセ者だらけ！

カプコンのキャラの特徴は、ＣＧもさることながら、そのとぎすまされた動きにある。『1942』に出てくる飛行機の芸術的な飛びかたが、頭に焼きついている人も多いだろう。そして『魔界村』などを経て今回の作品になるまで、ほとんどのキャラに「知恵がついて」いる。これがまた「動きがやらしい！」といわれるゆえんでもある。しかし、ファンにとっては魅力なんですね、これが。

さて、『ブラックドラゴン』もこの伝統(？)を受けついで、いやらしいキャラがたくさん出てくる。写真はそのごく一部だ。ひるまず戦え！

▲オーラス8面のブラックドラゴン。メチャ強いっ!!

◀左にいるコインみたいなのがスピンスカル。壊せません

◀うおあっ、ここれは痛い！とにかく落ちたら一発アウト！

◀ニンジャも出てくる　カッコええけど、強敵です

▶スケルトン、プレイヤーが滅びて、喜び踊るの図

▶骨となりて沈みしドラゴン。あわれ、合掌……

▶シュワッチ！面クリすると飛び去ります。キマってるなあ

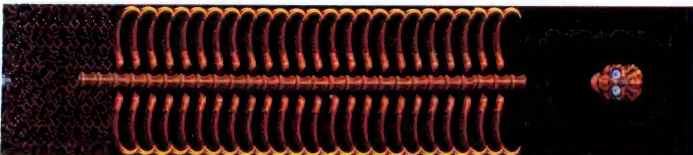
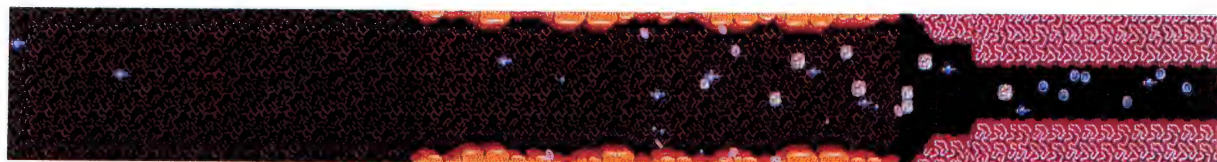
FAMICOM SPIRIT

●ファミコン・スピリット●

イラスト／菅原敬

やァ！　ファミスピの時間だど。いまどきのこどもは、ちょっと遊ぶとす〜ぐ次のソフト、次のソフトと変わっちゃうけど、そんなことしてると"もったいないオバケ"が出るゾォ〜！

『グラディウス』に始まったコナミのシューティングシリーズ。そのパート2にあたるのが、ハデさとエグさで有名な、この『沙羅曼蛇(さらまんだ)』だ。前作で大活躍したビックバイパーが、水の惑星ラティスのSOSを聞いて出動した。バクテリアン軍を倒すべく、敵の母星へと飛びたったのだった！　ジャンジャン！

いきなり4ステージでゴメンなさい!!
—完全にオレの趣味で決めたんだど—

この『沙羅曼蛇』、『グラディウス』よりも数段パワーアップしている。もう、バリバリのシューティングゲーム。マッ青になるゲーマー続出だ。で、ホントは全ステージのマ

　㊟写真は開発中のものです。完成品とは異なる場合があります。

『沙羅曼蛇』はパワーアップが命です……なんてネ

MISSILE

アーケード版のパワーアップは、敵を倒したとき出るオプションを取ると、できたね。けど、ファミコンでは、『グラディウス』と同じスタイルでパワーアップする。つまり、敵を破壊すると出る赤いカプセルを取ると、画面下にあるセレクトサインのついた武器がボタン操作でパワーアップできるんだ。

RIPPLE

LASER

パワーアップ法は『グラディウス』と同じよーだけど、新しく登場した武器もあるぞ。リング状に広がって敵をやっつけるRIPPLE(リップル)だ。残念なことに貫通力(かんつう)はあんまりない。

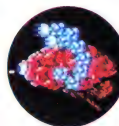
OPTION

FORCE

あと、ステージはタテ・ヨコのスクロールが交互に出る。

ップを載せたかったんだけど、スペースがなくて、いっちゃん好きな4ステージだけ載せることになった。ホントにゴメンッ!! と、今回は低姿勢。

オドロキ桃の木の全6ステージ!

1ステージ

ヨコスクロールの細胞ステージ。惑星生命体の怪しげな細胞組織が、侵入者を阻止しようと、ムクムク繁殖してくるゾ!

◀コイツがシャーブクロッサー

◀ボス登場。その名はシャーク

2ステージ

◀出たー! 巡洋艦テトラン だ

こんどはタテスクロールの火山ステージだ。前衛基地の山から火山弾を吐きだし、攻撃してくる。

▶ここを抜けるのは、ノーマルじゃムリだゾ

3ステージ

◀炎が上がったら、内側に入れ

◀宇宙巨獣イントルーダ登場!

これぞ最大の見せ場、プロミネンス・ステージだ! 惑星生命体のエネルギーが炎となり、次々と吹き上げてくる!

5ステージ

◀ボスは、なんとツタンカーム

複雑な地形がとっても困難な、迷路もどきの神殿ステージ。この神殿、古代からあるんだって。

▶ウワァー! こんなのどうやってクリアすんの

6ステージ

◀この奥には、ビックアイが…

いよいよ最終ステージ・機械都市だ。

ここは究極生命システムマイザー「ゼロス」の心臓部へとつながる、軍の中心要塞だ。ここには、『グラディウス』でも登場したモアイがいるゾ。

M-1号の どんなときでもサウンドチェック

やっぱりプロのファミコンファンをめざすなら、ゲームをしているときだけがファミコン気分じゃだめだ! 本を読んでるときも、ゴハンを食べているときも、トイレに入っているときも、生活すべてがファミコン気分でなきゃいけないぞ! さて、そんなファミコンどっぷり気分の毎日にピッタリのアイテムが出た。

〝マーチ ドラゴンクエスト〟と、サウンドアドベンチャー〝オホーツクに消ゆ〟だ。どちらも「アポロン音楽工業(株)」から発売されたぞ。

▼きょう、ボクは目覚めに1曲、聞いてみた

◀BGMがなきゃ、指がなまる!?

秋はスポーツ！　いままでは苦手だなって、遠くでみていたキミにもチャンスはやってきたのだ！　今回は、「まだ間に合うスポーツ講座」だ！

疑似３Ｄもなんのその。ハードすぎず、かといってカンタンでもないちょうどいい難易度をもつこのゲームは、まさに運動音痴矯正のゲームだ！

いつでもだれもがモットーです！ LET'S try it!

フッフッフ、いつもは球技というだけでビビッてしまっているけども、今回はちがう！　勝利の予感。あの秘技さえあれば……。

画面を見ると、MARK Ⅲにしては地味だなって思うでしょ？　でも、そこはセガのやること。へんに画面に凝って、見にくくなるのを避けてるのだ。おかげでこのテの擬似３Ｄにしては、はっきりキャラの動きがつかめるのだ。さらに音声合成もあって、ごっきげんにプレイできるようになっている。ダンクショットは快感だぜい！

▲よくまちがう攻撃方向も、ちゃんと指示が出る

さて、今回の目的は、世界の強豪8ヵ国が参加する国際大会で勝ち抜き、世界のトップに立つことだ。どのチームを選ぶのもキミの自由。各国の特徴を考えて選んでほしい。その国の人の性格や特徴を考えればわかりやすいね。

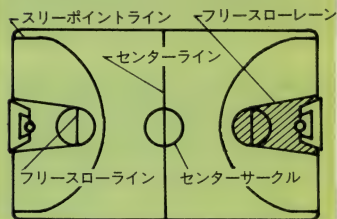
操作方法。②はジャンプで、攻撃のときは、ボールを持ってる選手がジャンプする。守備のときは矢印のついた選手がジャンプする。で、ボールを持っているときに②を続けて２回押すと、シュート。③はボール持ってるときに矢印のついた選手にパスする（矢印のついた選手がいないと暴投に)。

▲世界大会へはこの８カ国が出場　どこの国を選ぶかな？

ルール説明

ここでは、必要なルールだけを説明しよう。反則は、つぎの３種類。攻撃中に相手の進行を妨げるとチャージング、守備中に相手を押すとプッシング、ボールを持ってジャンプして、ボールを持ったまま着地するとトラベリングになる。ただ、トラベリングのみは、このゲームの変則ルール。

反則を８回すると相手にフリースローが与えられる。以降、１回のファールにつき１回のフリースローが与えられ、成功すると２投目が与えられる。

得点は、スリーポイントラインの外側からのシュートが３点、内側からが２点、フリースローとウイニングショットが１点だ。

イラスト／相村嘉一

これぞ正統派だ！　ウーこスポーツマンですねぇ

勝つためには、チーム選びが大切だ。自分のチームには、扱いやすくてパワーのあるチームを選ぼう。強そうな国とは最初に戦っておくことが大切だ。あとになればなるほど、敵も練習を重ねて、いっそうパワーアップしてくるからね。

試合中は、とにかく攻撃に重点をおこう。そして、できるだけ速攻だ。ボールを横取りされないうちにゴールをめざせ！

相手のパスをカットしたり、ボールを取るのはむずかしくて、反則を取られやすい。やらないほうがいいぞ。やるんなら、２人用で十分に練習してからにしよう。２人用は１試合しかできないから、ズルはできないぞ、念のため。

▲クロスプレイは、こうなりがち。ファールは極力さけたいところだ

▲点を取られたって、くじけずに速攻で反撃にでよう！

▲ゴールの下で思いっきりダンク。アメリカチームの得意ワザだ

敵の反則を呼び込め！　危ない勝ちかた教えます

敵からボールを奪いとるのはたいへんだよね。でも敵が反則すれば、自然にボールはやってくる。んじゃ、反則してもらっちゃおう！　という方法。

敵がボールを持って走りだしたら、そいつの前にツツッと出て、プッシングやチャージングをさせるんだ。斜め後ろからぶつかっていくようにすると、うまく相手に突き飛ばしてもらえるぞ。う～んと点差があるときは、これを利用してフリースローにもちこんで、点数を稼ぐのが手っとりばやい。自分のチームの反則をできるだけ少なくしておけば、残り時間が少なくなってから敵にシュートされそうなとき、体当りをして時間をかせぐなんていうヒキョーもできる。とにかく反則は敵に多く、味方に少なくしておきたい。（そんなセコイテは使いたくない！　って思ってしまうキミは、マジメにやってください な）

▲敵にボールがわたってしまう！ 追いかけろ

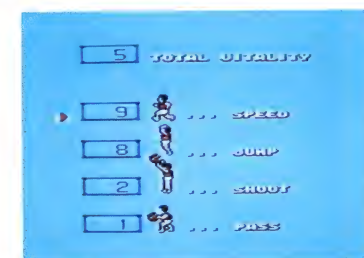
▲いったーい！（ザァとらしいやっちゃ！）

▲ダメ押しっていうヤツですね、コレは

▶ウイニングショットはタイミングだ！

正々堂々とやったにせよ、セコイテを使ったにせよ、勝ちは勝ち。ウイニングショットを決めると相手との得点差に応じて、バイタリティポイントが与えられる。それでそのポイントをスピード、ジャンプ、シュート、パスの各項目に振りわけて、より強いチームへと育てるわけだ。ここで初めて最初からもっている各チームのポイントが見れるぞ。１度は全部のチームのポイントを見ておきたいね。

世界のNo.1をめざすのだ！

そして、７連勝すれば、はれて世界のトップとなるわけだ。ま、そこまでいくには時間がかかるかもしれないけど、気長にやっていこう。

▲シュートの２は、増やしておきたいところ

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

人気のフィギュアを読者にど〜んとプレゼント!!

ワンダー・フェスティバル大盛況!!

①〜⑲のガレージキットを読者に大プレゼント!! 欲しいキットの番号を書いて、コンプティーク編集部・「ガレージキット・プレゼント」係までご応募ください。また抽選にもれた方の中から6名に『ロトの紋章』バッチをさしあげます♡

▲オーラバトラー・ベルヴィン／多摩工房／3800円。デザインは出渕氏

さる8月1日、浜松町の都立産業貿易センターにおいて、ガレージキットの展示即売会『ワンダーフェスティバル』が開催された。

▲オーラバトラー・ギトール／多摩工房／4300円（予価）

このガレージキットなるもの、聞き覚えのない読者も多いのではないかと思うのでカンタンに説明をしておこう。

ガレージキットとはプラモデルでは満足できないという模型マニアの間から生まれたもので、写真のとおり非常にリアルなモデルを自らの手でつくりあげるためのキットなのだ。このキットのもともとの型も造型師なる人間の手作業によってつくられており、ガレージのようなせまい場所でもつくれるところからこう呼ばれるようになった。

キットの種類も、怪獣、アニメのキャラクター、ロボット、エイリアン、などなどバラエティに富んでおり、また大手メーカーからはまず発売されないワキ役や悪役、はてはほんのちょい役のキットまで発売されてしまうのも大きな魅力のひとつ。

大量生産できないことなどから、大手メーカーの製品よりは価格が高めになってしまうが、マニアのこだわりから生まれる高い完成度はじゅうぶんに納得いくものである。

▲小林誠氏製作のオリジナル・ジオもディスプレイされていた

▲勢ぞろいしたコスプレ軍団。ブースカ、タロウ、ズバット

さて、このガレージキットの展示即売会として開催されるのが、今回の『ワンダーフェスティバル』のような催しなのだ。

会場には、東西のガレージメーカーや個人出店のディーラー達がじまんの新製品をもって集まっており、中にはこのフェスティバルだけに出展されるものもあるということ

▼美樹本晴彦氏オリジナル・フーガ　多摩工房／7800円。オリジナルテレカのおまけつき

▼アウトランダーズ・パティア／ラーク／4800円

▲アウトランダーズ・カーム／ラーク／3500円

▲小林誠版マラサイ／多摩工房／6000円。キットにはディオラマは含まれません。念のため……

〈ガレージキットに関する問い合わせ先〉 海洋堂06-909-1051／海洋堂ギャラリー03-461-2816／ボークス075-955-2087

▼ナイト・オブ・ゴールド（1/100スケール）／ボークス／8800円～（予価）

▲ファティマ（左からイエッタ、メガエラ、クローソー、ラキシス、アトロポス）／ボークス／各2800円（予価）

▲近衛人馬兵／マックスファクトリー／5800円。出渕氏描きおろし、オリジナルシールドつき

▼ガイバーⅠ／マックスファクトリー／2500円。ソフトビニール製品

▲デビルマン・HEAD／ボークス／28000円

▲レイ・ユダ・トキの3点セット／海洋堂／4500円

▲ビデオ上映会では、なんと「クレクレタコラ」も上映されていたのだ！

▶⅛ケンシロウⅠ／海洋堂／3800円。このほかに天帝篇もある

▲シュウ・サウザー・アミバの3点セット／海洋堂／4500円

▲ケン・ユリア・シンの3点セット／海洋堂／4500円

で、ファンにとっては目の離せないイベントだ。

キットの展示即売のほかにも、ビデオ上映会や、横山宏氏、小林誠氏の作品展示なども催され、また怪獣ブースカ（知ってるかな？）やウルトラマンタロウ etc. のコスプレなども行われており、もうほとんどお祭り気分！

とくに今回の目玉は、月刊「ニュータイプ」で永野護氏が連載中の『ファイブスター物語』の登場するモーター・ヘッドやファティマなどのキットで、数社のガレージメーカーが競売、ファンの熱い注目を集めていた。各社それぞれに個性的な仕上がりをみせていたが、これもガレージキットならではといえよう。

◀ポカリスエットのCFでおなじみの横山宏氏の作品。独特なふんい気のファンタジーがステキ

◀ドラゴン／海洋堂／15000円。全高70cmをこえる大きなもの

▶全高50cmにも及ぶ巨大レッド・ミラージュは海洋堂から発売される。予価18000円❢

▲小林・横山両氏の作品がズラリと並ぶ特別展示場！

▼レッド・ミラージュ／ラーク／9800円。各関節が可動するという優れものキット！

▶オーラバトラー・ライネック／ラーク／3500円。ソフビ製品

SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

▲ショウケース内にはバイオハンター〝シルバ〞のレプリカマスクも

『ロードス島』の出渕裕氏初の個人展、華麗なる〝仮面舞踏会（マスカレード）〞!!

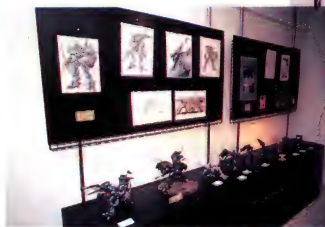
本誌『ロードス島戦記』でおなじみの出渕裕氏の個人展が、さる7月19日から8月9日まで、東京・渋谷の海洋堂ギャラリーにおいて開かれた。その名も『仮面舞踏会（マスカレード）』。

会場には、これまで出渕氏がデザイナーとして参加した「戦闘メカ・ザブングル」「聖戦士ダンバイン」「機構界ガリアン」「科学戦隊ダイナマン」「超電子バイオマン」「赤い眼鏡」（うっ、マニアックだなぁ…） etc. のデザイン画や、テレビなどで実際に使用されたコスチューム、出渕氏のデザインをもとに海洋堂スタッフが製作した立体モデルが展示され、その妖しげなふんい気はまさに仮面舞踏会！

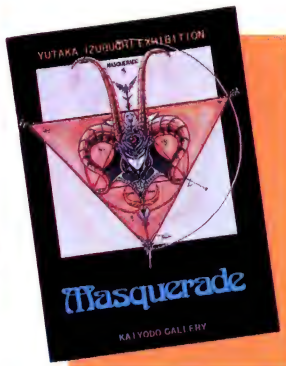
居並（いなら）ぶ展示物の中でもとくに目を引いたのは、『メタスイングⅠ』と題された全高2メートルをこえる大作だ。なにしろ出渕氏がこの『仮面舞踏会』のためにデザインをおこし、戦隊シリーズで造型を担当していた品田冬樹氏（出渕氏とはゴールデン・コンビ）が製作にあたったということで、迫力のデキであった。

また、期間中には出渕氏のサイン会も行われたほか、出渕氏デザインのガレージキットなども売られ、ファンにとってはこたえられない催しとなった。

▲映画「スケバン刑事」で使われた

▼ファンタスティックなイメージの〝ネーレード〞。近くキット化

▲出渕氏デザインのオーラバトラーたち。造型は海洋堂の今池氏らによる

▼ファラキャットと記念撮影！　おちゃめな出渕氏

▲「超新星フラッシュマン」に登場した、レー・ネフェルのコスチューム。色っぽい♡

▲『仮面舞踏会』イメージイラスト

▶メタスイングⅠにご満悦の出渕氏

▲鉄巨人と邪神兵の迫力ディオラマも会場内に展示！

※『仮面舞踏会』のイメージポスターを3名の方にプレゼントします。「マスカレードポスター希望」と書いて、前のページのプレゼント係までご応募ください

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

ザナドゥ・ファン、渋谷、池袋に大集合

8月号でお知らせしたように、「夏休みザナドゥフェア」が開かれたんでさっそく行ってきたよ。

これは、角川書店のザナドゥ・コミックスと、MIAのザナドゥ・データブックの発売を記念して開かれたもの。7月18、19日が渋谷のJ&Pでの「ザナドゥ・ブックフェア」、7月23〜27日までが池袋の西武百貨店9階イベントスペースで「夏休みザナドゥ・ファミリー大集合」。

▲会場の一角では即売会。サインがもらえるとあって売れ行き好調

▲宮本・都築両氏そろってのサイン会にならぶ熱心なザナドゥファン

残念ながら期間中は雨の日が多くて（とくに25日はモーレツな雷雨で電車まで止まってしまった）、人の集まりはいまひとつ悪いかなって感じ。だけど、コンパクトな会場の中はもりだくさん。原画展、即売会（ザナドゥ・コミックスが1番売れてたぜィ！）、それに土日に開かれた著者の宮本さん、都築さんのサイン会。何時間もねばってる人もいたようだし、熱心な日本ファルコムファンにとってはなかなかのイベントだったよ。

アシュギーネ体験レポート

ナショナルのMSX2マシン、A1のイメージキャラクターとして、TVCMや漫画でおなじみ、「アシュギーネ」のイベントが、7月19日の代々木を皮切りにして全国各地で開催された。

オープニングイベントのあった19日は朝からあいにくの雨。それにもかかわらず、会場にはゲームファンがたくさんつめかけて熱気ムンムン。

大きなアシュギーネの人形に迎えられて入った会場内には、これまたハデにアシュギーネがペイントされたイベントカーが停車中。その中には精巧なジオラマが展示されて、雰囲気を盛り上げる。その横のイベントスペースでは、MSXの最新ゲームのフリープレイといろんなイベント。みんなやっぱりこれが目当てでやって来てたみたい。どのゲームの前も黒山の人だかり。ゲームの中にはアシュギーネのゲームもあったよ。

▲ナショナルの人たちによってテープカット。いよいよ開場だ！

▲入り口では等身大のアシュギーネがお出迎え

ゲーム以外にも通信やワープロなどMSXの可能性を感じさせてくれるイベントだった。

ウィザードリィフェア開催

大人気RPG『ウィザードリィ』の大イベントが開かれるぞ！

日時は10月10日1時から、東京・赤坂のTBS Kスタジオで。

これは「ウィザードリィ倶楽部結成記念式／お楽しみイベント」として開かれるもので、クイズやコスチュームショーなどもりだくさんの内容が予定されている。参加申し込みをした人から優先的に入場になるから注意が必要。

これに合わせてキャラクターコンテストも開かれる。イラスト、フィギュア、コスチューム、シナリオの4部門でそれぞれに豪華賞品あり。

詳しい問い合わせ先は、㈱アスキー内 ウィザードリィフェア事務局

☎03-498-0090

まで。

ハイテクゆうパック第2弾

以前もお知らせしたことのあるパソコンソフトの新しい流通ネットワーク「ハイテクゆうパック」のカタログの第2号目が全国の郵便局に配布されたよ。

カタログを見て郵便局で申しこめば、全国どこででも欲しいソフトが買えるってことで大好評だった前回からさらに充実。45社、134点の商品の中から選べるようになっている。さらに、パソコンソフト以外にもディスクやフィルター、マウスなどのパソコン関連商品も取り扱うようになった。

この便利なカタログを、日本テレソフトさんのご好意で読者100名様にプレゼント！希望者は、ハガキで「ゆうパックカタログ」係まで。

ティップトップコンテスト速報

今月もまたまた20万点を突破！ しかも1位の長田くんは3カ月連続トップ！

2位以下はちょっと低調だけど、ほかの人ももっとガンバって、めざせ30万点！

順位	名前	得点
1	大阪府　長田　誠司	213,763点
2	広島県　川上　雄二	98,739点
3	大阪府　山下　利実	48,746点
4	大阪府　安東　友哉	22,144点
5	栃木県　斉藤孝一郎	21,037点

コンプティーク ネットワーク

イラスト／椙村嘉一

芸術の秋ですか？　食欲の秋ですか？　スポーツの秋ですか？　それとも……
もちろん、キミにとっては、コンプティークの秋だよね。

今月も新部員が続々誕生

今月は、新人4人と、返り咲きがひとりという地味な内訳だけど、久々にスペシャルが誕生だよ。連載の『サイキックウォー』の詳しいレポートを送ってくれた東京都の西島光利くん、『ウィザードリィ3』のモンスターデータに多大な貢献をしてくれた、おなじく東京都の猪狩雅之くん。

猪狩くんは、1年半ぶりの投稿ですね。あと2点でスーパースペシャルはキミのものだよ。「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からは3人。山形県の大井富美雄くんは『レプリカート』の隠しコマンドを発見、埼玉県の下田くんは『ウルティマⅣ』のミュージックモードを発見、大阪府の木村くんは『ガルフォース』の裏ワザを発見、奈良県の西村くんは「パソコン通信坊」にレポートを送ってくれた。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts.～
スペシャル	6～10pts.
ジェネラル	1～5pts.

情報部員名簿（前号追加分）

Special

■猪狩雅之〈東京都〉(9)

General

■西島光利〈東京都〉(3)
■大井富美雄〈山形県〉(2)
■下田　満〈埼玉県〉(1)
■木村重彦〈大阪府〉(1)
■西村雅之〈奈良県〉(1)

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはFCディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製TELカードと希望ソフト1本。ジェネラルには特製Tシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部

◀スーパースペシャルにはFCディスクシステム
※ファミコン本体は含みません。

▲麻宮騎亜先生直筆のTELカード

▲ジェネラルに贈られるTシャツ

遊ぶパソコンゲームマガジン コンプティーク 情報部員証 COMPTIQ MEMBER'S CARD Super Special
◀情報部員には部員証が贈られる

CALENDER

10 October

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
9/27	9/28	9/29	9/30	1	2	3
4	5	6	7	コンプティーク発売日 8	マルカツ発売日 9	体育の日 10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	マルカツ発売日 23	24
25	26	27	28	29	30	31

ORC
MONSTER 10 OCTOBER CALENDAR
1 THU
2 FRI
3 SAT
4 SUN
5 MON
6 TUE
7 WED
8 THU コンプティーク発売日
9 FRI ㊎ファミコン発売日
10 SAT
11 SUN
12 MON
13 TUE
14 WED
15 THU
16 FRI
17 SAT
18 SUN
19 MON
20 TUE
21 WED
22 THU
23 FRI ㊎ファミコン発売日
24 SAT
25 SUN
26 MON
27 TUE
28 WED
29 THU
30 FRI
31 SAT
〔オーク〕 D＆Dでは豚の顔をした人間という感じだが、普通は非常に醜い人間といったほうがよいだろう。さほど強くはないが、多くは集団で出てくるので要注意。また、彼らの活動は夜間が多い。イラスト／末弥純

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

PHOTO／YOICHI-IWASE

伊藤智恵理

スラリ！ 脚線美!! スレンダーなシンデレラ♡♡♡

ドラマ「キスより簡単」でアイドル歌手・泉りいこ役を演じ、そのりいこがドラマの中でデビューした6月11日に、同時にリアルタイム・デビューした智恵理ちゃん。第2弾「トキメキがいたくて」も絶好調だ！ 子どものころのこと、お仕事のこと、プライベートのこと……と、キミの知りたい智恵理ちゃんのことが、これを読めばズバッとわかっちゃうぞ。題して〝CHERRY(チェリー)白書〟のスタートだっ!!

七五三の着物、気に入ってました

見よ！ この貴重な写真の数々。まずは、智恵理ちゃん秘蔵のアルバムを大公開しちゃうぞ。いっつも元気な智恵理ちゃん、子どものころはどんな子だったのかな？ その答は、この章にある。しっかと読むべし!!

これは、生まれて間もないころの智恵理ちゃん。自宅の縁側での写真だ。「おい（智恵理ちゃんのお姉さんの子ども）に似ているって言われるんです。よく男の子にまちがえられたんですよ」。今のスリムな智恵理ちゃんからは想像できないくらいのまんまるい体型だね。「足がこんなに短くて、胴がこんなに長いの(笑)」

2～3歳のころ。「ベランダで遊んでいたら、母がカメラを持ってきたの。それをのぞいていたらパシャッてとられちゃった」

5歳くらいのとき、おばさんの家で。「隣にいるのはいとこの有里ちゃん。この日、有里ちゃんとケンカしちゃった。原因は、有里ちゃんが、かわいい服を着ていたからという単純なものでした」

幼稚園のときの智恵理ちゃん。「このころは超泣き虫だったの。ある日、『あ～ん、ママがいじめた～』なんて、ふざけて泣きマネしていたら、先生（写真中央）が本気になって、ビックリしちゃったんです。それで大騒ぎになっちゃったの。先生ごめんなさ～い（笑）」

智恵理ちゃんって、けっこういたずらっ子だったのではないだろーか!?

「これは私が小学校4年生のときのスナップです。隣の子はいとこのじゅり君。今は、小学校1年生になってるんですよ」

このころから、智恵理ちゃんは、子どもが大好きな少女だったそうだ。

「日に焼けて、まっ黒ですねぇ」

いよっ！健康美!!

7歳のとき、七五三で明治神宮にお参りした智恵理ちゃん。ちょっぴりおすまししてパチリ！「これは、お姉さんのお下がりの着物です。ブルーで落ち着いたカンジがいいでしょ。着物って好きなんです。周りには、ドレスを着ている子もいたけど、やっぱり着物のほうがいいなって思ったのを覚えています」

着物姿の智恵理ちゃん、いいなー。

末っ子だから、甘えん坊なんですよ

私は、昭和46年4月1日に、東京の新宿区で生まれました。母の話によると、生まれたころは、よく男の子とまちがえられたそうです。だれですか？　写真を見ればわかるよっなんて言う人は（笑）。でも、ちっとも泣き虫じゃなかったそうだから、あまり手のかからない子じゃなかったのかなあ～なんて自分で言ったりして。

それでも幼稚園くらいになると、今度は逆に泣き虫で甘えん坊さんになっちゃった。9歳も年上のお姉さんがいたせいかな？　なんたって、私は末っ子ですからね。甘えん坊なのはしかたないですよねー。あ、でもひとつ大きな不満があったんです。それは着るものが、いつもお姉さんのお下がりだったってこと。いとこが、かわいい服を着てたりするとうらやましいなーなんて思ってましたね。

小学生のころは、とにかく年下の子どもが好きでした。末っ子で、弟や妹がいないせいかな。それと、小学校3年生のときにクラスの男の子に初恋しました。う～ん、清い思い出ですねえ。

中学からは、女子校に通うようになりました。あんまり男の子とは縁がないんです。いつもたわいない話をしています。友だち、いつまでもたいせつにしていきたいな。

思い出の家族旅行での1枚。
「これは指宿（鹿児島県）に行ったときのもの。東京から船で1泊しながら行ったんですけど、前の日が台風だったんで、家族みんなで船酔いしちゃったあ～」
それでも指宿に着いたら、台風一過の好天気。とっても楽しい家族旅行だったそうだ。
「毎年のように家族旅行に行ってました。とっても仲の良い一家なんですよ」
そう、家族は仲良くなくちゃあ。んっ？

こちらは、智恵理ちゃんが中学3年生のときハワイへ旅行したときのものだ。
「家族、親せきを含めての大旅行でした。家族旅行のうち、いちばんの思い出ですね。この写真は、場所は忘れたけど、見晴らしのいいところで、みんなでパチリ！」
うらやましいのひと言です○

「大親友の友香ちゃんといっしょに、学校のろう下で撮ったもの。もうすぐ中学校を卒業するって時期でした。その中学校の卒業アルバムの撮影に来ていたカメラマンに撮ってもらったんです。何か手に持っていますが、これは授業でやった書道の作品を持ってるんでーす」
Vサインなんかしちゃって、もう、おちゃめな智恵理ちゃんだこと！

三大名園のひとつ、金沢の兼六園で。
「これは、ドラマ『キスより簡単』でデビューする直前の写真です。その前に家族旅行を、ということで、金沢に行ったんです。ある意味では、思い出になる1枚といえるかもしれませんね」
その家族旅行の思い出を胸に、アイドルへの道を歩き出す智恵理ちゃんだった……。

ピンクのタオル、イヤリング……、智恵理って名まえも大好きっ♡

CHERRY白書の第2章は、プライベート完全パック・カタログをお届けする。智恵理ちゃんの名まえの由来から、趣味、宝物、そしてそして自室のイラストなどなど、ちーっちゃなことまで、こだわりのココロで追求してみたぞ。智恵理ちゃんのことは、どんなにささいなことでも知っときたいって人は、この章をじっくり読んで欲しいわけね。

㊮のお手々が持つ裏ワザ"必殺・キャップねじり"大公開!!

智恵理ちゃんは、手が大きいのがイヤなんだそーだ。でも、大きいというより、指が長いってカンジ。ホントに、とってもお美し～手なんです、コレが。

ただ、この手にはミョーなクセがある。そ・れ・は、なんと、ペンのキャップをねじってしまうつーんだ。おお!?

「授業中とか、ついついやってしまうんですよねえ」

ということで、実際にその裏ワザを見せてもらおーと、わが取材班はペンを用意。制限時間は 5分でどうだ！

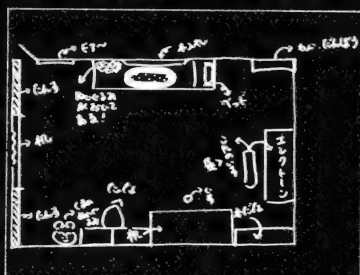
「う～ん、これはけっこう時間がかかるものなんです。何日かかかって、（キャップを）やわらかくしてから、ぐいっとねじるんですよね」

で結局、下の写真のよーなところで試合終了。

「これ、だれにでもできますよ。何日か、かけてやればね」

しかし、わが取材班も挑戦してみたけど、けっこう難しいのだ。やっぱ智恵理ちゃんって握力強いんじゃないかなーなんて。ゴメン！　キミも試してみてよねっ。

⬆5分間だとこれくらい。ほぼ原型。

冷・暖房完備の快適なお部屋なのですっ

上のイラストは、智恵理ちゃん自身の手によるもの。

「自宅の2階にあって、広さは10畳あるんですよ。広いお部屋でしょ」

ベッドの上にはぬいぐるみがい～っぱい置いてあったり、エレクトーンがあったりと、女の子らしいお部屋だ。

見落としてならないのが、冷・暖房つきだってコト。あ、当然か！

智恵理とゆー名まえの由来は……？

"智恵理"って名まえはハッキリ言って珍しい。だからその由来を知りたい。

「4月1日生まれなんです。で、4月といえば季節の花が"桜"ですよね。桜を英語で言うと"チェリー"でしょ。だから、"ちえり"ってことになったの。こういうふうに、意味の含まれた名まえって好きですね」

と智恵理ちゃん。でも、小さいころは、この名まえはあんまり好きじゃなかったそうだ。もっと日本人っぽい名まえが良かったとか。でもね"さくら"じゃ寅さんの妹になっちゃうもんなあ!!

ピンクのタオルは16年間ず〜っといっしょのたいせつな宝物!

ではここで、智恵理ちゃんの宝物をご紹介。右下の写真のタオルが智恵理ちゃんの宝物なんだぞ。
「このピンクのタオル（写真が白黒でわからないけど、正真正銘ピンクです！）は、赤ちゃんのときから16年間使っているんです。だからもうボロボロで汚れているけど、とってもたいせつな物なの。どこへ行くのにも持っていくんですよね。それでも、毎週、洗たくしてるから、まだまだ肌ざわりがいいの。だって、だれにもさわらせないも〜ん！」
ということでしたが、やさしい智恵理ちゃんは、われわれ取材班にはさわらせてくれました。ホントに気持ち良かったよ。う〜ん、智恵理ちゃんの香り♡♡♡

そしてお次は、下の写真を見てちょーだい。イヤリングがいっぱいあるね。
「イヤリングが好きで、集めているんです。今は、40個以上あるかな。雑誌のインタビューで、“イヤリング集めてます”なんて言ったら、ファンの人がたくさん送ってくれたんです。ファンのみなさんどーもありがとうございます。また、よろしくお願いしまーす（笑）
ファンのみなさん、イヤリングはいくつあっても困らないから（あたりまえだっつーの！）、どんどん送って、智恵理ちゃんのイヤリング蓄積量を増大させてあげよーじゃないの。
ほかには、友だちからもらったお守りなんかも集めていて、小さいポシェットに入れて、いつもカバンの中に入れて、持ち歩いてるんだって。

➡現在、このタオルの名まえを募集中。いい名まえ考えてくれ

⬅ジャ〜ン、これが、智恵理ちゃんが集めてるイヤリングなのだ。といっても、これはほんの一部　星型のやつがカワユイね

デビュー・イベントはファンやギョーカイの人たちが大集合！ 大盛況!!

デビュー・イベント
CHERRY ROAD'87
6/14

6月11日にデビューして3日後の14日、東京・新宿歌舞伎町ＧＢラビッツで、デビュー・イベント“ＣＨＥＲＲＹ　ＲＯＡＤ”の第１弾が行われた。
会場にはファンの人はもちろん、ギョーカイの人たちもいっぱい参上。智恵理ちゃんへの期待の大きさがわかるというもの。
デビュー曲「パラダイス・ウォーカー」のほか、「私のいちばん好きな曲です」って歌ってくれた曲は、なんと新曲「トキメキがいたくて」。この時点で曲はできてたってわけね。
で、ドラマ「キスより簡単」にちなんでのお遊びやゲーム大会、質問大会などでおおいに盛り上がって、会場に集まった500人のファンも大満足のよーす。
「これからもがんばります」という智恵理ちゃんのあいさつの後は、ファンお待ちかねの握手会。ひとりひとり、ていねいに両手で握手してくれた智恵理ちゃん。イベント終了後は、スタッフの労をねぎらうあたりも、エライ！　お疲れサマでした。

⬇ある日のスケジュール。びっしり、お仕事

地方のイベントの1日
RKKラジオ(生)
東京ラジオ収録
TELインタビュー
食事
NHKラジオ
移動
イベント「トキメキROAD」
RKKラジオ(生)
FM中九州
RKKラジオ
FM福岡
TOKYO移動
フリータイム

⬅「智恵理ちゃ〜ん、こっち向いて〜」とのカメラマンの声に、ニッコリと笑って振り返ってくれたよ

撮影・林　久平

CHERRY白書 第3章

トキメキインタビュー

新曲は女の子に気に入ってもらえそう・・・

さあ、ラストを飾るのは、智恵理ちゃんへの直撃インタビュー。前半戦はお仕事のお話、後半戦はアニメの話でおおいに盛り上がっちゃったぞっ。中身は読んでからのお楽しみーっ!!

姉妹役って、やってて楽しいんですよね

——新曲「トキメキがいたくて」はバラード。しっとりしていていい曲だね。

「そうですね。私もとっても好きな曲だったの。シングルで出せてうれしいです」

——歌詞もどことなくせつない内容で……。

「はい。だから、どっちかというと女の子のほうが、『いいな』って思ってくれるんじゃないかなあ」

——なるほどね。それで、ドラマ(「キスより簡単」)もやったよね。どうだった？

「おもしろかった。姉妹役の4人がホントの姉妹みたいに仲良くなれたんです。(ドラマが)終わってさびしかったです」

——今度、またドラマの予定があるんでしょ？

「そうなんです！ 中山美穂さんと共演するんですよ」

——今度はどんな役に挑戦するの？

「それが、また姉妹役なんですよ。でも、姉妹役って、ずっとやっていると、だんだん楽しくなってくるんですよ」

好きなアニメは、ビデオにとっちゃうの

——もひとつ家族ができるようなものだもんね。で、話は突然変わるけど、智恵理ちゃんはアニメにくわしいんだって？

「好きですよ！ 特に、昔のアニメが好きですね。『マジンガーZ』とか『デビルマン』とか……。

——SFが好きなの？

「ええ。『デビルマン』なんか再放送やったときにぜんぶビデオにとっちゃった。あ、そうそう『フランダースの犬』も良かったな(と言って、智恵理ちゃんは主題歌を歌いはじめたのであった)。『ベルサイユのバラ』も宝塚よりも良かったな。アニメのキャラクターと声優さんの声が合っていたから。アニメのポイントは、キャラクターと声が合うかどうかですね！」

⬆身ぶり手ぶりをまじえて、元気よくハキハキおしゃべりしてくれたよ

——はい、よくわかりました(笑)。では、最後に今後の抱負を聞かせて！

「仕事を一生懸命にやって、いい歌をたくさん歌って、みなさんに、『伊藤智恵理の歌はいい歌だな』って思われるような歌手になりたいですね。イベントとかで、みなさんの近くに行ったら、ぜひ、私の歌を聴きに遊び来てくださいねっ！」

♡智恵理ちゃんインフォメーション

8月8日に発売されたシングル第2弾「トキメキがいたくて」もう聴いてくれたかな？ この曲は、TBS系で夏休み期間中に放送されていたドラマ「母さんと呼びたい」の主題歌だったから、耳になじんでいた人も多いはず。

ドラマといえば、10月22日からフジテレビ系でスタート予定のドラマ「おヒマなら来てよね(仮)」に出演決定。時間は「キスより簡単」と同じく、毎週木曜日の午後8時から。「キス簡」同様、楽しいドラマになりそーね。

そしてそして、ただ今、智恵理ちゃんのファン・クラブの会員を大募集しているぞっ！

サイン入り生写真・会員証・パスケースや会報のほか、コンサート等の優先予約、ファンの集いなど、特典もいっぱいだよ。

くわしくは、〒106 東京都港区西麻布4-11-28麻布エンパイアマンション801号 ㈱オフィス・ジュニア 伊藤智恵理ファン・クラブ入会係 ☎03(498)4358まで。応援よろしく!!

自筆 メッセージ

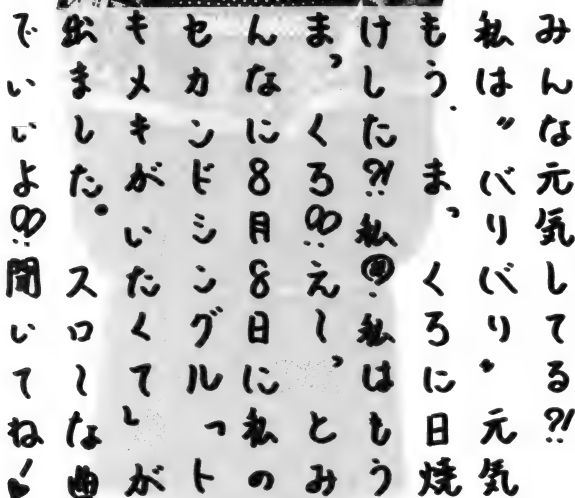
みんな元気してる?! 私は"バリバリ"元気 もう、まっくろに日焼けした?! 私♡! 私はもうまっくろ♡! えーと、みんなに8月8日に私のセカンドシングル"トキメキがいたくて"が出ました。スローな曲でいいよ♡! 聞いてね!♥

智恵理ちゃんからプレゼントだあ〜!

ポスター/10名

ポスター/10名

合計40名

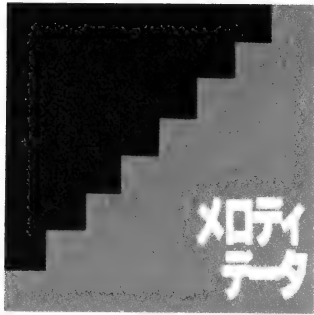
パンフレット/10名

サイン色紙/10名

智恵理ちゃんからステキなプレゼント(CBS・ソニー提供)が届いたぞ欲しい物をひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは10月7日です。

IDOL DATA BANK 智恵理ちゃんの全データをインプットしよう!

本　名	伊藤智恵理
ニックネーム	ちえり
生年月日	昭和46年4月1日
星　座	おひつじ座
血液型	A型
出身地	東京都
サイズ	身長163cm、体重45kg、バスト77cm、ウエスト58cm、ヒップ79cm、足の大きさ24cm
出身校	高校2年在学中
趣　味	歌を歌うこと
特　技	エレクトーン、お手玉
家族構成	父、母、姉、義兄、おい
歌手デビューはいつ?	昭和62年6月11日
ディスコグラフィ	★シングル　「パラダイス・ウォーカー」('86.6.11)、「トキメキがいたくて」('86.8.8)
TVドラマ出演歴	「キスより簡単」(フジテレビ系)
CM出演歴	なし
どんな性格?	ひたすら明るい
自分の体の好きな所	目(二重がいい)
自分の体のきらいな所	手(大きいから)
好きなファッション	おとなっぽいもの
好きなスポーツ	球技ならなんでも
好きな動物	コアラ、イヌ、ライオン
きらいな動物	昆虫類
好きな音楽	洋楽
好きなアーティスト	マドンナ、シンディ・ローパー、チャーリー・セクストン、南野陽子、荻野目洋子
好きな食べもの	おいしいものならなんでも
好きな色	赤、黒、白、ピンク
好きな絵	海の絵、トロピカルな絵
好きな場所	海(とくに夏の海)
尊敬する人	両親
理想の男のコ	背が高くて心がやさしい人
きらいな男のコ	自分がイヤだと思った人
よくみるTV番組	ドラマ、アニメ(「宇宙戦艦ヤマト」、「マジンガーZ」などのSF、ロボットもの)
好きな映画	「トップガン」
旅行したい国は?	オーストラリア(コアラを見たい)
占いを信じるか?	ぜんぜん信じない
初恋はいつ?	小3のとき、クラスの男のコに
いちばん大切なもの	ピンクのタオル
愛読書	赤川次郎「ロマンティック」、別冊マーガレット、あだち充のマンガ
ライバルはだれ?	同期の歌手の人たち
弾ける楽器	エレクトーン
欲しいもの	手づくりの衣装ケース、指輪
キスの経験	ノーコメント
チカンにあったことある?	小2のとき遊歩道で。大きくなってからは電車の中であった
結婚は何歳でしたい?	23歳〜24歳くらいで
コンピュータをどう思う?	便利だと思うけど、こわれると不便ですね

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってください。

♥次号はかしまし三人娘、うしろ髪ひかれ隊の登場です!!

伊藤智恵理

トキメキがいたくて

作詞・戸沢暢美
作曲・岸　正之
編曲・中村　哲

いつか振り向くはずと　信じて見てた
仲のいいあなたと彼女

少しずつ近づいて　グループに入る
午後のテラスが　待ち合わせ場所

寄りそわないで　お願い
心で叫ぶの
入り込めはしない愛に
やっと　今　気づいた

☆
I'll Never…
Heart Break トキメキが
Heart Break いたくて
悲しい気持ちを　感じなくなる

I'll Never…
Heart Break 胸の奥
Heart Break いたくて
瞳も泣くのを　忘れているみたいよ

ふたり似合っているね　嘘でささやく
偶然逢えた並木道

恋を悟られたこと　不意に感じた
あなた優しく　話しを変えた

あやまらないで　お願い
心に聴こえる
思いやりが　傷のふちに
しみてきて　せつない

I'll Never…
Heart Break トキメキが
Heart Break いたくて
嫌いか好きかも　わからなくなる

★
I'll Never…
Heart Break 身体ごと
Heart Break いたくて
心はどこへも　旅立てなくなるのね

とても　ひとりじゃ
キラめくガラスの破片を
胸に刺して　過ぎる時を
抱き止めてられない

☆★くりかえし

トキメキがいたくて ○データリスト

```
T140L8O5V15@13
RDDDDEFGA4GG&G2G4EC&CFEF&F1
R<BBBB>CDEF4ED&DE4<A&A1R1>
RDDDDEFGA4GG&G4.FG4EC&CFEF&F1
R<BBBB>CDEF4ED&DE4E&EFF2.R2RCDC
EC<A>C&C4.E&EC<A>C&C4.F&FFFFEFED&D2
RDEF&FDEF&FDEF&FDEF&F2
A16AA16GFABAG&G1
R1RFGFR4B4A4RFG4FG&GA4.R4B4A4RFG4>C<A&A4.
AB4AF&F4.DB4AF&F2RDFFFEFG&G2
RFGFR4B4A4RFG4FG&GA4.R4B4A4RFG4>C<A&A4.
AB4AF&F4.DB4AF&F2R4FF{F4G4A4}2
B2&BAFG&GF&F2.
$
```

このデータは何？　って言ってるキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC 8801 mkiiSR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディリストを送れ”と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したものとアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円切手を同封の上、“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。

HIROBA NO CORNER
ひろばのコーナー
紅葉がきれいネチャーリーくん!
ウヘエ!ここって湖じゃなかったっけ?
MANHATTAN
SPLASH
©1987 Charlie
♥リーダーズトーク &グラフィックゲリラ
♥セッショントーク
♥コンプティーク 海外特派員報告
♥追っかけタカノのアイドル日記
♥インフォメーション
♥エキサイティングライブラリー
♥さはんじの徒然日記
♥パズル・クイズ
♥ザ・プレゼント
♥コンプティーク・ビルボード
♥押しかけソフトハウス訪問

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA

秋になりました。ひろコも、自転車に乗って、ピクニックかなんか行きたいな。
ひろコの自転車は、この間、盗まれたんだけど、幸運にももどってきたの。うれしい！

いやー、おどろきました。つい先日、コンプティークから一通の封書が送られてきて、中を開けると、な、なんと、『妖怪道中記』のTELカードがはいっているじゃあーりませんか？〝さすが、ひろコさん、カードが折れ曲がるのを考えていない〟と思いつつも、ボクはひろコさんに感謝しています。あ、カードは無事でしたよ。

静岡県　奥田恒之

※すごい。ひろコのズサンな性格をキミは見ぬいてたんですね。カードってそういえば、折れ曲がるものだったんだ。（ひろコ）

先日、親が大阪へ行った時、ボクはひとり家に残された。夕食を食べようとして、グラタンをオーブントースターに入れ、タイマーを20分に合わせたはいいが20分後に見てみると、グラタンは冷たいまんま。コンセントを差しこむのを忘れていたのだ。自分のバカさ加減にアキれた。

山口県　大枝　将

※こーゆーことってよくあるよね。ひろコも炊飯器のスイッチの押し忘れがよくあります。そんな時ってかなしいね。（ひろコ）

技術の時間、イモ作りをしている時のことだった。畑に大きな落とし穴を作って遊んでいたら、先生がやって来て、みごとに落ちてしまった。先生の顔はひきつっていた。

宮崎県　柳田文明

※のどかな光景。（ひろコ）

この間、ボクのクラスの副担任の藤井先生は、チャックを開けたまま、クラス全員に説教していた。

福岡県　城戸修二

※場が暗くなるのを気づかった先生の心の暖かさに感動してしまったひろコでした。（ひろコ）

ある日の夕食の時、うちのジーちゃんが、〝パソコンちゅうもんやってみたい〟と言い出した。そこで、我々、孫2人（妹とボク）はこづかいを出し合ってMSXを買ってやった。翌日、ジーちゃんが、パソコンの前でしきりに考えこんでいる。聞いてみると、〝テレビで野球を観たいんだけど、どれ押しても字が出てくるばっかりで……〟　ジーちゃんの意図するところがわからなかった。

岐阜県　俣野　秀

※どこか哲学のニオイが……（ひろコ）

▲茨城県　地球丸クン　3枚送ってくれたうち、ひろコがいちばん気にいったのがコレ！　です

私は目が悪いため、水泳の時は、水中メガネをつけてプールに飛びこむ。
しかし、飛びこんだとたんに、メガネが水圧で押し上げられ、水面にからだが浮かんだ時には、メガネは額の上まで来てしまい、用を足していなかった。プールサイドの友人たちが集まって来て、笑い者にされたため、私は苦しまぎれに〝ド根性ガエルだよーん〟と言って泳いだ。本当は情けなかったのだ。

岐阜県　真野哲男

※ザブトン1枚あげたいようなウィットではないですか。（ひろコ）

ボクの学校の先生の中に、ホンダのスーパーカブというおっさんバイクに乗って登校してくる人がいます。そのバイクの後ろに黒いケースがあって、それにヘルメットをいれたらメットインカブのできあがり。

福岡県　吉田裕史

※おっおしゃれ！（ひろコ）

私の友人Nは、スケバン刑事（デカ）になると言って、毎日、左手でヨーヨーの練習をして非常にうまくなった。そこで、東映の撮影所に〝ヨーヨーのコーチとしてやとってください〟と電話をしたところ、相手にもされなかったというヘンなヤツです。

奈良県　大河内紀男

※近頃の若いもんはなにを考えてるのやら。（ヒサキ）

ボクは、学校に行く途中、山手線にかけこもうとしたら、ドアに頭をはさまれてしまった。電車内の人々は笑いをこらえていた。

東京都　吉兼之弘

※洋服、かばん、手足ってのはよくあるんだけどね。（ひろコ）

自転車に乗っていて、手がいきなり、前輪にはさまり、小指を折ってしま

ったヤツ、なにをかくそうこの私。

富山県　沼田剛志

※私には、想像できない光景です。

（ひろコ）

ボクは、朝、寝ボケて、おじいちゃんの入れ歯の接着剤で歯を磨いてしまった。

千葉県　中村将直

※みがけたのでしょーか？　（ひろコ）

おたよりコーナーとかに載るとなにかもらえるのですか？

神奈川県　林　孝明

※なにももらえません。しかし、心と心の交流は銭金じゃないはず。　（ひろコ）

友人Hは、バイキングで4時間ネバッて、肉をガツガツ食ってたら、店の人もアセッたらしく、彼は店から追い出されたそうだ。ちなみに、Hは、次の日は下痢で苦しんでいました。

神奈川県　島田洋介

※一定量以上食べると、タダになるお店へ行ってみたら？　（ひろコ）

学校の帰り、本屋へ行ってコンプティークを買おうと思い、歩いていると、500円玉を拾った。タダで本が手にはいった。

大阪府　山浦　亮

※そーゆー時は、自分で落としたフリをして拾うんだよ。オドオドしないで。

（ヨシダ）

ボクは、この夏、はじめて金縛りというものにあった。最初、からだがかたまったように、かたくなり、そのあと、なに者かに首を絞められているようだった。

気がつくと、ボクの首からひとすじの血が……。世にもおそろしい話でした。

群馬県　神長真哉

※それは、金縛りというよりも、殺人未遂かなにかなのではないですか？（ひろコ）

福袋は、いま中間にありますが、できれば一番最後にしていただきたい。その方が取りはずしやすいので。

東京都　加藤貞夫

※なるほどね。　（ひろコ）

▲東京都　海軟風クン　地球丸クンとの交際は続いてますか？　今回のタッチは、いつもとちょっと違うみたい。海軟風の絵だとは気づかなかったよ

▲広島県　DOLBY²クン　載せてあげましょう。とってもかわいいです。ネームももっとくふうして楽しいイラストにしてみてね

▲神奈川県　いとうしクン　あっこれは斉藤由貴ちゃんだったんだ

▲新潟県　七色仮面クン　へえーっ初投稿だっけ？

▲東京都　SAYクン　あなたの夏はどんなのでしたか？

▲和歌山県　白石美樹クン　小説を書いてるそーな。できたら読ませてね！

▲愛知県　舞那巳クン　キミが自分で、忍者アドベンチャーをつくってみたら？

▲静岡県　Chance！クン　ひろコは北斗の拳 読んだことないの

▲東京都　Monクン　アマチュア無線やっている方、Monに手紙を出してやって

▲広島県　3年3組のヒーロークン　なかなか凝ったイラスト

ひろコ's コラム

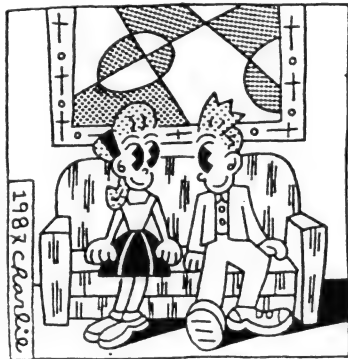
夏過ぎて秋きたるらし
白妙の、その次冬で
次は春。その次夏で
そして秋。秋ならば
柿なしぶどうは巨峰だね

セッショントーク

ポヨヨーン、ひろコです。みんな元気かな？

キミの夏休みはどうでした。夏休みもアッという間に終わって、いつの間にか秋風の吹く季節になりました。カナダから帰ってきてからというもの、ひろコはあの森と湖の国のことばかり想い出して、深夜ＴＶの「ウルトラ倶楽部」も、ずいぶん見逃してしまいました。それにしてもカナダは良い。ロッキーの森林に涼しい風が吹く。カナダは良い。良いんだってば。

などといってる場合ではない！　さっそくお便りいくよ。最近、読者の皆さまの間には、ダジャレが流行ってるようでハガキの「おもしろかったことを書いてね」欄に、ダジャレをぽつりと書いてくる人が多い。

「ぼうや、いっしょにあそぼうや」(広島県　岡崎勝)、「つばがのどにつばった」「えんかの歌手が、ロックを歌ってもえんか？」「この百円、食ってみろ！　ひゃ～くえん」(栃木県　小室秀行)、「クイズ：足にあって手にないものはなんだ？答ダイコン」(東京都　鈴木司)、「渡辺満里奈のマネはマリーナ」(東京都　戸田よしき）などなどと、訳のわからんやつまでいろいろ。そんなシャレはよしなしゃれ。(昔、つまんない漫才師がやってたの。

ひろコが考えたんじゃないよ。ないんだってば)

満里奈ちゃんといえば、８月号のハガキのアンケートで、アイドルデータバンクの番号が、36番。これが「満里奈さんの会員番号が36番だから、36番にするなんて、にくいね!!　にくいよ、コノー」（福岡県　古賀修）というような指摘がだいぶあった。実は単なる偶然なんだけどね。

相変わらず「東京ハッカーズ」についての問い合わせが多い。アンケート・ハガキの項目に、「東京ハッカーズ」をわりこませたりとか。「東京ハッカーズ」は本誌第４号•84年7/８月号～ 85年7/８月号まで計７回掲載されたマンガで作者は泉昌之氏。ハッカーを主人公に「恐怖の始発待ち」「未来－決定戦」「パソ根野郎」（これがサイコー!!)「金のない日」「剛鉄人春鬼」「私はチンゴ」「ＶＵＴＨ」と、大友克洋と相原コージと江口寿史を足して３で割った迫力があると評判だったんだから。単行本未収録が惜しまれる作品群です。もってる人は、コレクターズアイテムですよ。

というわけで、来月もビシビシ、お便り待ってまーす。お便りは、ひろコの命です。命なんだってば。

では、また来月。

タイトーの新シミュレーションビデオ！

タイトーが、アーケードゲーム３本をビデオ化、９月２日にリリースした。

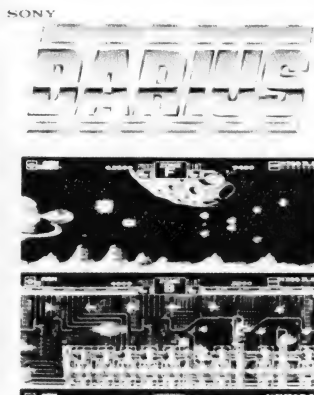
究極のスクロールシューティング・ゲーム『ダライアス』(写真)。３面マルチビジョン、11種類の巨大戦艦、５種類のエンディングがすべて見られる。

『奇々怪界』は巫女の小夜ちゃんが大活躍。妖怪たちに挑戦する。

そして、『スクランブル・フォーメーション』、TOKYO 上空を舞台にくりひろげられる、大スクランブルをシミュレーションで見られる。それぞれゲーム攻略ヒントつき、ベータ、VHSともに20分、3500円。

また、この３つを１つにおさめた『TAITO　スペシャル』(60分）も、定価１万円にて同時発売。

さらに、LVDもそれぞれ5000円にて発売。

ディジタル時代のディジタルアニメーションだよ。

海外特派員報告

"野生児"庄司氏が少年の中に見たもの

"大地の子"を求めて　庄司康司

ツンドラの大地を彷徨(さまよ)い歩き、何日かぶりで人の住む村に辿り着いた。少年は、初めて見る異邦人の僕を優しく家に招きいれてくれた。

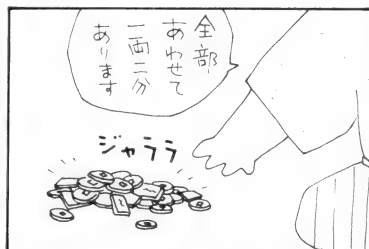
チベット、標高4600m、ルンジャン村。

外は今日も砂嵐が舞っている。どう見ても4～5歳としか思えない少年が、手際よく火を起こし、バター茶をごちそうしてくれた。アジアを歩いていると、そこかしこで、ふと、少年時代の自分を見つけたような気持ちになることがある。泥まみれ、鼻たれ小僧、破れた服、裸足、そして逞(たくま)しく働く子供たち。今の日本ですっかり忘れられてしまった何かが、僕の目に、アジアの子供たちの中に輝いて映る。"大地の子"を求めてのべ4年の日々をアジアの大地で過ごしました。

僕の旅はまだ、当分、終わりがなさそうです。

▶写真家の庄司氏。つい最近、約4か月にわたるチベット旅行から帰国したばかり。写真右は、庄司氏の作品。"光の少年"

大江戸裏ワールド

中野豪

追っかけタカノのアイドル…日記

今回追っかけたのは中村由真ちゃん。７月21日、東京銀座の山野楽器でおこなわれた新曲「パニック」のキャンペーンへ行ったのだ。当日とにかくビックリしたのは山野楽器前のひとだかり。なんでも当初２回の予定だったイベントが、なんと６回にもなってしまったのだ。でもそのパニック人気もイベントを見て納得。スケバン刑事(デカ)のツッパリ役もいいけど、素顔の由真ちゃんはそれ以上にかわいいのだ。ボクは６回あったイベントの１番最初を見たんだけど、新曲「パニック」を歌うときの少し不安げな表情。うまく歌えるかな、なんて思っているみたい。それから質問コーナーでわからない質問をされた時の困った時の表情。そして握手会でファンの男の子たちにはげまされた時のうれしそうな表情。素顔の由真ちゃんは、ツッパリ役とは正反対に、守ってあげたくなるような女の子なのだ。つま恋のスケバンフェスティバルにも行こうっと！

「ひろコの直撃インタビュー」下町生まれの絵師・相村嘉一(いらすとれーたあ)氏

イラスト　中野豪

「僕、芸者さんになりたかったんです」

えっなんで？　相村氏の発言は私にとって意外の連続。優しそう、怒らなそうのイメージは、"おばあさん性"にとってかわられた。

H：上野(うえの)っ子だそうですが、好きな食べものはなあに？

S：のりに正油をたっぷりしみこませて２段のり弁を朝から仕こんで昼に食べる。僕、アメ横ののり問屋の若だんななの。カレーものりをのっけて食べます。他には冬に冷やし中華を食べられる店もおさえてます。

H：自分の性格を分析すると？

S：重箱の隅をつっつくおばあさんの性格。

H：体格、顔、声から判断すると仏のようだけど。

S：無礼な行いに対しては徹底的に戦います。駅でのおばさんの無礼にはひじてつで応報します。以前、通信販売で頼んだものと別のものが送られて来たの。抗議の電話をすると、横柄な態度で、"いいからそれを買え"って感じだったんで、その会社にのりこんで文句言って来た。ミラーのサングラスにドカジャンで。事前に日本酒もあおって。

一正当な恐喝は大成功。自称"おばあさん声"で話す相村氏の仏の顔の奥の強力な正義感とこだわりにただびっくりのひろコでした。

EXCITING LIBRARY

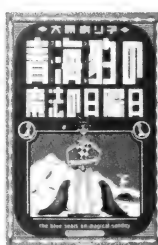
エキサイティング・ライブラリー

★BOOK REVIEW

いったい誰が主人公？

「処女少女マンガ家の念力」の続編。

今回、全然、漫画を描かないミャコ、けなげにおさんどんするチョコ、脚を骨折してもたいして周囲の同情は変わらない山田、人生の紙やすり（サンド・ペーパー）、美しくも残酷な波子さん。

「サザエさん」のように永遠に続いてほしい。

▲青海豹の魔法の日曜日　大原まり子著　角川文庫　380円

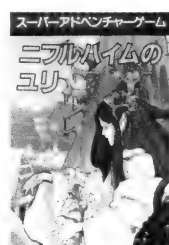
世界最古のＳＦ!?

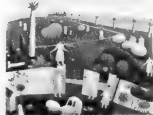
今月のおすすめ品。「ファンタジーフェア」でも取り上げられました。応募方法は188ページを見てね。

訳者、星新一氏いわく、竹取物語こそが世界で最も古い「SF」だとか。ＳＦ作家による古典の翻訳はみごとに成功。章ごとの「ちょっとひと息」がまたイキ。

▲竹取物語　星　新一訳　角川文庫　300円

スーパーゲームブック２

「ネバーランドのリンゴ」の続編。リンゴ盗難事件から１年が過ぎた頃、件（くだん）のエルクの族長ハリー・ヴーからの手紙が届く。今度の依頼は、ゴブリンの王メレアガントに盗まれたニフルハイムの魔法のユリを取り戻すこと。項目数は1000！　ルールは前回とおなじだよ。

▲ニフルハイムのユリ　林　友彦著　創元推理文庫　680円

ひろコの 今月の一冊

▲ぼくが電話をかけている場所　R.カーヴァー著　村上春樹訳　中公文庫 280円

「エスクァイア」の匂いをキミにも。最も短編らしい短編でしょう

最近、創刊された「エスクァイア・日本版」によれば、レイモンド・カーヴァーは〝ヘミングウェイ以来の偉大な短編作家〟ということになっている。

カーヴァーは長編を書かない珍しい作家なのである。私は、短編こそ最も美しい文学の形だと奇妙にも思いこんでいる珍しい存在なのである。長編には、万人を納得させるような論理の証明が必要であるのに対し、短編はなにを書いてもいいし、かなりシュールなものであってよいと思う。〝わかる人にだけわかれば〟というのでよいのではと思う。そんなわけで、「僕が電話をかけている場所」はかなり好きな短編である。〝僕〟は診療所にはいっている。たぶんアル中の治療のための診療所。しかし、ここでは治療らしい治療はなにもない。〝僕〟はポーチに座って、ＪＰの話を聞いている。

ＪＰが10代後半にしてやっと、自分の〝やりたい仕事〟を見つけた時のこと。煙突掃除の女の子が幸運を運んで来てくれたのだ。

でも、突然、お酒を飲み始め、それが止まらなくなっちゃうことだってあるものだ。〝僕〟は、ＪＰの話を聞いて、別れた妻とむしょうに話がしたくなって電話をかけた。

先江進文庫⑤

読んだからって、エイズにはなりません。けっして……

▶サンセットの爆弾男　D.キンケイド著　上田公子訳　文春文庫　580円

エイズも確かに恐しいけれど、アメリカにはもっと恐しいものがある。

その名は「損害賠償訴訟」。

なん十億という賠償金額もそうだけれど、些細なことでも理由が見つからなければ、なんでも訴訟を起こしてしまうというのが恐しい。

酔っぱらい運転の車が電話ボックスに突っこみ、中にいた人が大怪我をした。被害者が電話ボックスの所有会社を訴えた。「無分別な人が車で突っこむことも予見できないことではない。その措置をこうじておかなかった」として、会社の有罪が認め

漫画で読むベトナム

映画「プラトーン」で一気に盛り上がったベトナム戦争ブーム？「ザ・ベトナム」は、6人の漫画家による戦争漫画のアンソロジー。

巻頭には戦闘機のカラーカタログもついてるぞ。

かなりリアルな絵だけど、読後感はなぜかさわやかなのです。

▲ザ・ベトナム 小林源文・他 日本出版社 850円

マーリヤの活躍、ふたたび

「バックサイド・ハンター」に続く次元調査員、サディスティック・マーリヤシリーズの第二弾。"文通"好きの青年、岩穴砂男は、いつのまにか、自分自身と文通するという奇妙な行為に走っていた。それが完治したときには……。マーリヤの調査が開始される。

▲亜空間からポストマン！ 岬 兄悟著 角川文庫 420円

ショーグンの剣を取り返せ

おなじみアドベンチャーゲーム。今回のキミが演じるのは、なんと将軍指南役のサムライなのだ。キミの使命は、闘将軍イキルと戦い、将軍のもとから奪われた名刀"鍔鳴りの太刀"を取りもどすことだ。

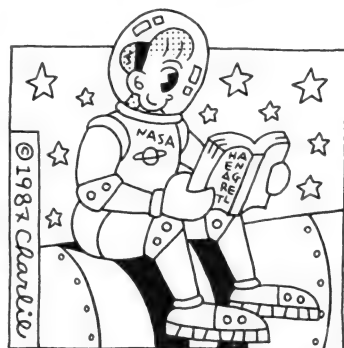
舞台が、はじめて日本になったね。

▲サムライの剣 J.トムスン、M.スミス著 松坂 健訳 社会思想社 520円

くりいむレモンの大特集版

「フェアリーダスト」第三弾は、「くりいむれもん」3周年大特集。

キャラクター人気投票、「くりいむれもん」3年の歩み、声優座談会、ファンの選んだ名場面集などうれしい企画がいっぱいだ。鴨下幸久や影次ケイ、矢野健太郎など、連載、読み切り共におもしろい。

▲フェアリーダスト Vol.3 鴨下幸久他 創映新社 580円

『ディーヴァ』をまるごと

「すべてはここから始まった」、そして、「いまだから言えるこんなこと」などを含むメイキング・オブ・ディーヴァ。ストーリーの完全な小説化はマニュアルよりずっと詳しいぞ。

その他、攻略ガイド、データリスト、T＆Eスタッフによるコラムもおもしろいぞ。

▲ディーヴァ・ファンブック マイクロデザイン著 エム．アイ．エイ発行 1200円

られたという。

「オレがグレたのは、親の育て方が悪かったせい」と自分の親を訴えたケースもあったとか。

この壮絶な訴訟社会をささえているのは、約60万人いるといわれる弁護士たちの存在だ。

そこに登場してくるのが、敏腕弁護士ハリー・ケイン。

プロローグとして、あるビル所有者グラントから頼まれた話。

隣の空き地に高層アパートが建てられるのだが、グラントのビルが隣の土地に1インチはみ出しているので、ビルを動かすか、その土地を売るかしろと脅迫されているのだという。

ハリーがこの脅迫に対して打ったみごとな手はエピローグまでおあずけとなる。

ある離婚裁判では、妻側の証人として登場した経済学博士が、夫の所持する会社の資産価値を1000万ドルと評価した。

「というと、買い手がそれだけ払う？」

「そうです。賢明な企業家なら、喜んでそれだけ払いますよ」

「わかりました。この会社には1000万ドルの価値がある。私はその所有者からその売買をまかされている代理人として、あなたに50万ドルで売りましょう。お買いになりますか？」

とこのように、相手の発言を逆手にとって、相手を窮地に追いこんでゆくみごとさ。そして、はじめの土地の話では、はみ出ているビルの壁をけずらせてしまうのだが、そこに功妙なトリックがあって、結局、相手から大金を巻き上げてしまうという、逆転サヨナラホームランでこの小説は幕を閉じる。

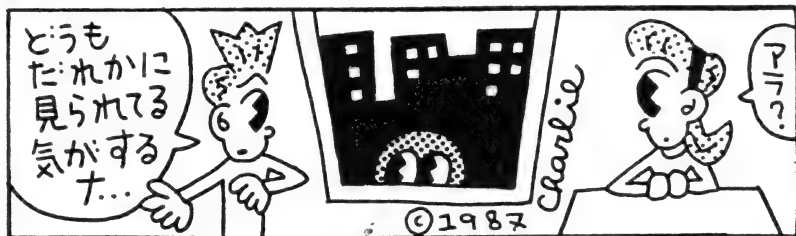
この小説は、いくつもの裁判シーンを骨子として、それに、弁護士としては強者であるハリー・ケインの、私生活での愛の悩み、別れた妻との間の娘との逢瀬などをからませて、法廷小説＋コンゲーム＋ロマンス小説（ややポルノ気味）の傑作に仕上がっている。

おそらくこの小説での唯一の失敗は、日本版でのタイトルと、その表紙のマンガチックさであろう。

これでは軽いコメディタッチの小説に見られてしまいがちだ。これはとんでもないことだ。

こんな大傑作を先江進が見落とすわけがない。私の書評を信じてくれている人ならば、絶対に読んでくれたまえ。

イラスト 中村 亮

太陽の下、たまにはスポーツしようぜ!! つ――ワケで始まった野球大会。さて、MVPは誰の手に……？

プロ野球も後半戦に突入し、いよいよ優勝のゆくえが気になるところだが、わが編集部も㊓ファミコンとの恒例の野球大会が盛り上がっている。今まで３戦し、２勝１敗とまずまずの成績。とはいうものの………。トホホ。

試合内容は、日頃の運動不足がたたってメチャクチャな珍プレー、エラー続出。佐藤編集長なんか〝補欠はヤダ！ヤダッ!!〟って駄々こねちゃって、可哀想だからって出せば、大振りの連続三振記録更新中。しまいにゃ石投げられるし、〝えっ！　バットって野球に使用するもの？　ケンカの道具じゃないの？〟と大ボケこいているヨッちゃんは乱闘要員、クロマティなんかメじゃないぜ。

こんな中で、ひとり気を吐いてガンバッているのが我らの〝エース〟片岡さんだ!!　助っ人強打者をズラリと並べた㊓ファミコンチームに対して、ズバッ、ズバッと重い速球を投げる気迫あるピッチングはプロ顔負け。こりゃ表彰もんやね。コンプの勝敗は片岡さんの肩にかかっていると言っても過言でない。この調子でどんどんガンバッてチョンマゲ!!　～追伸、ただいま編集部では、野球大会の時に応援してくれるチアガールを募集しています。容姿に自信のある君は顔写真付履歴書をジャンジャン送ってくれ!!

PUZZLE・QUIZ パズル・クイズ

ドラゴンではなく、パズル姫を助けよう

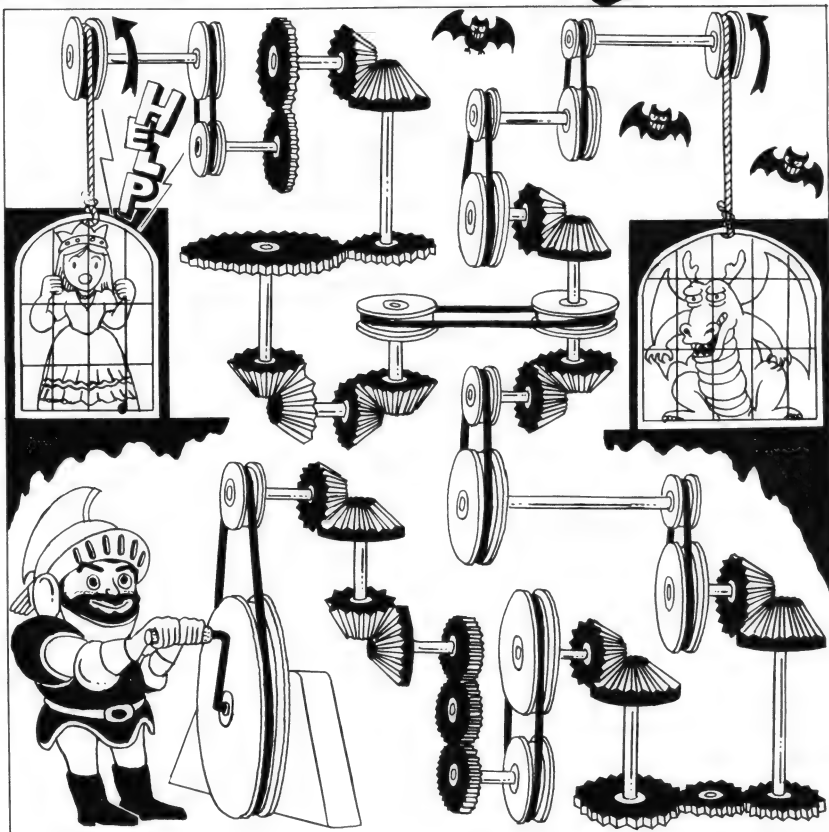
今月のパズルは、絵をよく見ることだけが唯一の作戦といえるでしょう。

正義のナイトが、地下迷宮にとじこめられたパズル姫を救出しようとしているところ。

ハンドルをまわして牢を開けるのだが、左右どちらにまわせば扉が開くだろうか？

もし、まちがうと、この見るからに性格の悪そーなドラゴンが出て来ちゃうから、くれぐれもケアしてね。なお、牢の上の滑車は矢印方向にしか回転しないことになっている。答えをハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。

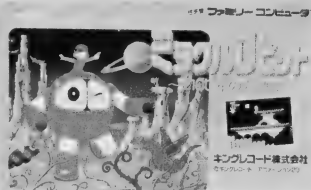
正解者の中から抽選で５名にＴシャツをプレゼント。

先月号の解答は、８袋でした。みんなできたかな？

パズル制作／草野公平

PRESENT

ソフト新発売記念の賜り物です

『ミラクルロピット〜2100年の大冒険〜』のファミコンソフト発売を記念して、キングレコードから5名に特製テレフォンカードをプレゼント。

ソフトのパッケージ・イラストとゲーム画面のはいった、どこにも売ってないテレカだよ！　キミのテレカコレクションの新しい1枚に！

応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'87年10月7日　。

皮膚のようになじんで着こしたいのがTシャツです

キングレコードの『ミラクルピット〜2100年の大冒険〜』からの第二弾プレゼントはキャラクターTシャツです。

白地に赤と青の2色のプリント。フリーサイズです。

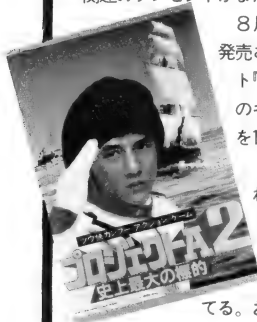
さて、この世にも稀なるTシャツがもらえる3名は誰でしょーか？

ゲームの達人マイケルも着てるTシャツだよ。

表を上にするか、裏を上にするか！　っていうよりどっちが表なのかな？

トランプに続いて、『プロジェクトA2』関連のプレゼントがまたひとつ。

8月21日、ポニーより発売されたMSX2用ソフト『プロジェクトA2』のキャラクター下じきを10名に。

ふつうよりひとまわり大きく、とっても使いやすく、裏面には、ゲームの画面写真が載ってる。おしゃれです。

テレビと共に主題歌は不滅30年。

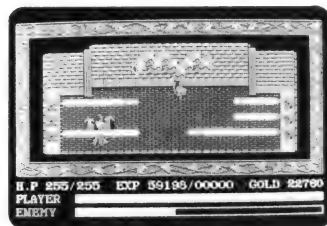
東映テレビ映画30年の歴史がここにある。「キイハンター」「プレイガール」「柔道一直線」「大奥」「徳川おんな絵巻」など〝4時から再放送〟どころじゃない懐しさ！

といっても昭和40年代後半に誕生したキミたちにはわからないだろうけど、当時を知らない人にも懐しい、芸のコヤシになるでしょう。2名にプレゼント。

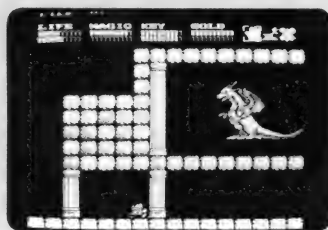
まだ買ってない人、チャンスだよ

先江進氏も夢中になってる『Ys』です。

アクションの部分もすごいRPGで、ゲームバランスもよく、グラフィックもきれいと、すごいことだらけのこのゲーム。

さっそく、日本ファルコムから、3名にプレゼントです。一応、当選発表を見てから購入しよう。

一家に一本は欲しいソフトでしょう、これって

気前のよい日本ファルコム様よりもうひとつ。『ドラゴンスレイヤーⅣ』のMSX用ソフトを3名にプレゼント。

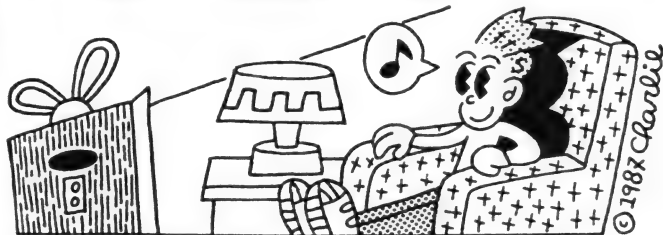
別名「ドラゴンスレイヤー・ファミリー」というわけで、一族郎党、打ちそろって戦っちゃうゲーム。こっちも一家総出で迎え討っちゃおう。

後光が射してるよーな光り具合。これはタダものでないはず

工画堂スタジオからは、『サイキックウォー』のステッカーを4枚組で20名にプレゼント。

サミア・ブルネード（先月号のアンドロイド名まえ募集にて決定）のフル装備がかっこいいね。

このステッカーの微妙な光具合は、決してタダものでないことを自己主張してるみたい。ホシイでしょ！

読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注・W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。

ゆずりたい

●MSX2用ソフト『火の鳥』『1942』を各1500～2000円で譲ります。（ふたつとも箱、マニュアル付）連絡はW〒で。〒124 東京都葛飾区堀切4-54-12　鶴谷一弥

●PC8801SR用ソフト『ガンダーラ』を4000円で譲ります。送料は別。連絡はW〒で。〒410-24 静岡県田方郡修善寺町牧之郷183-15　星谷敏之

●PC8801mkII用ソフト『ウルティマIV』『信長の野望・全国版』を4000円、『ファンタジー』『ガンダーラ』『ハイドライドII』『バビロン』『エルスリード』『軽井沢誘拐案内』『ディーヴァ』『ロマンシア』『覇邪の封印』『メイドゥム』『ロストパワー』『うっでいぽこ』『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』『アルゴー』を各3000円で譲ります。すべて、箱、説明書付、新品同様です。希望ソフト、希望価格を明記の上、W〒で連絡を。〒462 愛知県名古屋市北区西味鋺4-501-1　居川　孝

●PC8801mkII５D版ソフト『ロボレス2001年』『殺人倶楽部』『リザード』『テグザー』『ウイングマン２』『北斗の拳』『レリクス』『冒険浪漫』を2000円で、『マカカーラ』を2500円で譲ります。すべて、箱、マニュアル付、先着順です。〒312 茨城県勝田市馬波2525-81　安倍崇光

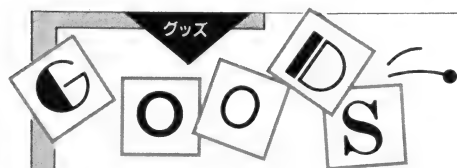
●PC8801シリーズ用５インチ版『ファンタジー』を4500円、『敵は海賊・海賊版』を3000円で譲ります。両方とも箱、マニュアルあり、ふたつ一緒に買ってくれる人、または多少でも高く買ってくれる人を優先します。希望ソフトを明記の上、まずはW〒で連絡を。〒470-03 愛知県豊田市四郷町天道45-51　横井康徳

ゆずってホシイ

●２DDフロッピーディスク内蔵のMSX２か、MSX２＋別売フロッピーディスクを１万７千円から２万円で譲ってください。譲ってくれた方には、ファミコンまたはセガマークIII用のカセット、レコードなどをプレゼントします。W〒で連絡を。〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-16-5-104　志村勝巳

●D＆Dのエキスパートルールブックセットを2500～3000円で譲ってください。安く譲ってくれた方には、手作りのフィギアを１つつけます。たったのみます。まずはW〒で連絡を。〒573 大阪府枚方市村野南町3-26-107　藤田元司

●セガマークIII専用ソフト『スペースハリアー』『ダブルターゲット』『ザ・忍者』を、箱、説明書つきで1500～2000円で譲ってください。ヨゴレなし希望。W〒で連絡を。

GOODS グッズ

タマゴを割ると、黄身の中から音楽が……

この柔軟な発想はりっぱ！　最新のパーツを集めたオーディオルームより、パンを焼く匂いのしそうなキッチンなんかで、バスケットの中にいれときたいようなスピーカーがアイワから発売されるのだ。

写真右がそれ。ヘッドフォンステレオにつないだタマゴの中にスピーカーが内蔵されている。タマゴをふたつに割ると、黄身の部分から音が出るってわけ。

〈Tamago Club〉というネーミングもぴったりで、楽しい音が出そうだね。

実は大きさも、そのものタマゴサイズなのだ。バックの中でも、スペースを取らないし、持ち運びにも便利!!

海や山、プールサイド、ピクニックと、〈Tamago Club〉を手にしただけで、キミの頭の中は、遊びの予定で充満しちゃうんじゃない？

タマゴの色は全部で５色。

ホワイト、イエロー、ピンク、ブルー、そしてブラック。ホワイトなんか、まさにタマゴそのもの。カラフルなタマゴをひとつ部屋に置いとくと、まるで毎日がイースターみたいだね。

「カセットボーイ」のアイワだから、音質はもちろん、すごいものがある。定価は2500円、９月10日から、全国のデパート、オーディオショップにお目見えする予定だ。

お問い合わせはアイワ株式会社、商品広報課☎03-827-2640まで。

キミなら、何色のタマゴがほしい？

ひろこはやっぱり……全部ほしいかも。

もし、プレゼントされたら、最高にうれしいタマゴ型のスピーカー新発売のお話でした。

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル４Fコンプティーク編集部ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

〒822 福岡県直方市植木277-3　野間口勇

●PC8801mkIISR／MR／FR／FH／MH用ソフト『ウィザードリィ』『グラディウス』『ロマンシア』『TOKYO ナンパストリート』のいずれかを2000～3000円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒569 大阪府高槻市春日町10-31　左雲雅博

●FM77AV用ソフト（3.5インチ2D）『めぞん一刻』を2000円、『ディープフォレスト』を3000円で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒709-12 岡山県児島郡灘崎町彦崎2438-13　山田豊伸

●X1用ソフト(5'2D）の『女神転生』『大戦略X1』『ウィザードリィ2』を各3000円以下で譲ってください。W〒で連絡を。〒761 香川県高松市香西本町229-1　福下孝也

交換したい

●当方のPC8801mkIISRソフト『軽井沢誘拐案内』『ザナドゥ』『うる星やつら』(箱、マニュアル付）のいずれかと、あなたの、『シルフィード』『めぞん一刻』『太陽の神殿』のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒960-13 福島県伊達郡飯野町大久保北町17-1　菅野修司

●私のFM77AV用3.5インチディスク、『蒼き狼と白き牝鹿』『POP LEMON』『敵は海賊・海賊版』『ファンタジー』『夢幻の心臓II』『プリンセスクエスト』『デスフォース』『九玉伝』『ハイドライドII』『レイドック』のいずれかと、あなたのRPG、シミュレーション、アクションゲームを交換してください。まずはW〒で連絡を。〒390-03 長野県松本市浅間1252 佐藤方　木瀬備基

●当方のFM77用ソフト『ブラックオニキス』『夢幻の心臓II』(いずれも3.5D）と、あなたの『アルファ』『夢幻戦士ヴァリス』『地球戦士ライーザ』のいずれかを交換してください。W〒で連絡してください。〒919-22 福井県大飯郡高浜町湯谷1-12-6　植田一郎

●当方のPC9801U/UV用3.5インチディスク『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』『夢幻の心臓II』『エリュシオン』『めぞん一刻』『リグラス』と、あなたの『ウィザードリィ』『ファンタジー』『ファンタジーII』『大戦略II』『メルヘンヴェール2』を交換してください。W〒で連絡を。〒233 神奈川県横浜市港南区野庭町621-1-111　矢浜弘宣

●当方のPC8801用5Dソフト『イース』『覇邪の封印』『ザ・スクリーマー』『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』『アリオン』のいずれかと、あなたの『リ・バース』『ファンタジー』『鍵穴殺人事件』『黒猫荘相続殺人事件』『アグレス』のいずれかを交換してください。W〒で連絡を。〒336 埼玉県浦和市田島4-18-37　伊藤信行

会員募集etc

●「CLUB IN SEGA」会員募集！

当クラブでは、セガのTVゲームユーザーのクラブで現在会員数約40人、毎月会誌GOOを発行しています。W〒で連絡を。〒511-02　三重県員弁郡東員町鳥取460　南山宗之

●AVGサポートクラブ『パソコンタウン』では、只今、会員を募集しています。アドベンチャーゲームが解けなくて悩んでいる人はもちろん、RPG、シュミレーション、アクションゲーム等の攻略法、㊙テクニックもサポートします。月に1回、会報発行をしており、ソフトの交換、ベーシック講座、最新ゲーム情報、プレゼントクイズなどの記事が満載です。会員証もあります。

興味を持たれた方は、切手170円を同封の上、連絡をください。パンフレット、会報を送ります。〒509-02 岐阜県可児市大森272-22　肥田和至

●私は、PC8801ユーザーのために、すばらしい会報誌を作ろうと、只今、全国的に広く会員を募集しております。活動内容はPPG研究、自作D&Dなどバリエーションに富んだ会報誌&会員コミュニケーションをはかるつもりです。今すぐ、60円切手を同封の上、下記までご連絡ください。〒810 福岡市中央区大宮2-4-23-303 UN-WORLD　沢田裕一

●「聖徳太子」会員募集中

ボクたちのクラブができました。当クラブでは、X1のディスクユーザーを中心に活動しています。活動内容は、主にソフトの情報交換です。入会費、会費はなし。60円切手同封の上、下記まで連絡を。〒657 兵庫県神戸市灘区八幡町4-6-7　日下部広明

●「ALL NEW 88クラブ」ではPC8801ユーザー募集中。60円切手同封の上、下記へ。〒816 福岡県春日市桜ヶ丘3-27 吉田裕史

大江戸裏ワールド

中野豪

先月の懺悔

9月　画面

大大大大大ザンゲでございます。9月号ドラゴンジム「アイドルMTV」で画面写真中に木下真理の「乙女のメリーゴーランド」の歌詞が、なぜか、どういうわけか、不思議にも欠落しておりました。（単なる担当者のマヌケが原因）欄外に全文を記し、高名なる作詞家・深町聡一郎様並びに読者の皆様におわび申し上げます。もうひとつ、51ページ『ウルティマIV』の街マップの写真の左下の2つが逆でありました。

●乙女のメリーゴーランド●　ソフトクリーム片手に走るの　週末のバックパラダイス　ティーカップに浮かぶ　二人のハートがゆれる　貴方がくれた恋のフリーパス　青空にはなすの　乙女のメリーゴーランド　今はあやつられそう　乙女のメリーゴーランド　星空に飛ばしてね
（誌面にあてはめて御鑑賞下さい）

書き下しオリジナル ファンタジーフェア！

8月中下旬に、角川書店から21冊のファンタジーが発刊された。本の中身だけでなく、カバーイラストも超豪華な顔ぶれというわけで、オリジナルポスタープレゼントをただいま実施中。美樹本晴彦、天野喜孝、安彦良和、出渕裕、幡池裕行によるカバー原画イラスト５枚１組（Ａ４判）が、応募者全員に。応募方法は、角川文庫に巻いてあるファンタジーフェア帯のフェアマーク５枚と切手300円分（ポスター返送用）を封筒に入れ、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記まで送られたし。宛先：〒102 東京都千代田区富士見2-10-36 飯田橋郵便局留置「ファンタジーフェア」係。締切は昭和62年９月30日。発送は10月中旬。さらにコンプティークの読者には、抽選で10名に21冊の中から５冊（セレクトは編集部におまかせくださいませ）、計50冊をプレゼント。どうです！ 欲しいでしょう？ さっそく、ハガキに「ファンタジーフェア」の本を希望！ と書いてポストに入れましょう。

◀ガル・フォース——蒼い天使のロック
富田祐弘著（イラスト／豊島ゆーさく）四二〇円

◀神々の血脈 第2話 修羅の覚醒
西谷 史著（イラスト／小林誠）三八〇円

◀亜空間からポストマン
岬 兄悟著（イラスト／とり・みき）四二〇円

◀獣王伝——夢枕獏ワールド
夢枕 獏著（イラスト／天野喜孝）三八〇円

◀そしてゾンビがやってくる
竹河 聖著（イラスト／内田美智子）四九〇円

◀ラスプーチン邪教団を倒せ！
鳴海 丈著（イラスト／ふくやまけいこ）三八〇円

◀T・T大脱獄
斉藤英一朗著（イラスト／美樹本晴彦）三四〇円

◀幻妖魔宴（げんようまえん）
菊地秀行著（イラスト／加藤俊章）四二〇円

◀宇宙皇子（うつのみこ）5——名もなき花々の散華（さんげ）
藤川桂介著（イラスト／いのまたむつみ）四九〇円

◀バンドネオンの豹（ジャガー）1——地底王国の冒険
高橋克彦著（イラスト／横山宏）三八〇円

◀落日悲歌——アルスラーン戦記③
田中芳樹著（イラスト／天野喜孝）三八〇円

◀未来放浪ガルディーン② 大暴力
火浦 功著（イラスト／出渕裕）四六〇円

◀魔界水滸伝6
栗本 薫著（イラスト／永井豪）四六〇円

◀ヴァレリア・ファイル2122年
谷 甲州著（イラスト／幡池裕行）三四〇円

◀叛逆王ユニカ② パレスタ奪回作戦
井沢元彦著（イラスト／安彦良和）四二〇円

◀トランスフォーマー ザ・ヘッドマスターズ 夢戦争
藤川桂介著 三八〇円

◀太陽の世界13——大地の声
半村 良著（イラスト／佐竹美保）三八〇円

◀夢幻界——オンディーヌ
児島冬樹著（イラスト／後藤啓介）三八〇円

◀スイート・マジック——魔群惑星①
渡邊由自著（イラスト／真鍋譲治）四二〇円

◀青海豹（ブルーシール）の魔法の日曜日
大原まり子著（イラスト／岡崎京子）三八〇円

◀お休みの日は2時頃起きて、奥さんと一緒にエレクトーンを弾くのが楽しい。前は夜まで寝てたんだけど

藤岡氏を慕う久門少年も交えての、大阪でのインタビュー実現

さて、苦節半年弱にして巡って来た〝編集部の近くでないインタビュー〟の機会。しかもひろコの憧れの人、木下さんとおなじ人種（高野氏評）との前評判を信じてクリスタルソフトの藤岡千尋氏を訪ねたのである。破綻した性格を美しい微笑の影に潜ませる藤岡さん、ひろコは好きです。

H：リバーヒルソフトの鈴木理香さんから聞いた話によると、ミュージシャンだったとか？

F：ええ。バンドマンをやってまして、昼間、楽器店でバイトしてた時に、ここの社長に拾われたんですよ。

H：どんな音楽をやってらっしゃるんですか？

F：プログレです。

H：プログレって？　聞いたことはあるけど。

F：へんな音楽のことですね。ピンクフロイドとかキングクリムゾンとか。高3の頃から、バンドをやり始めたんで、予想どおり、大学は全部落ちたんです。（注・頭は良かったが、つめこみ学習がキライであったため）卒業時に、アメリカンポップスのバンドでドラムをやらないかという話が来たんです。死ぬほど嫌ってたオールディーズでゲーっと思ったけど楽だった。僕、メジャーを嫌う性格なんです。

H：ガンコかも。ではそんな藤岡さんの夢はなんですか？

F：有名人になりたい。アイドルになって、道を歩くと、女のコがうじゃうじゃ寄って来てほしい。

H：少年隊みたいな？

F：なんでもいいの。

H：意外ですね。目立ちたがり屋とか？

F：目立ちたがり屋なんだけど根性なしなんです。たくさん人がいて、話題の中心がしょっ中、動くとダメなの。少数でネチネチしゃべるのが好き。考えてみるとヘンクツかも。

H：異常な発言が自然に聞こえるのが不思議だなあ。朝、起きて一番最初にすることはなあに。

F：もう1回寝ます。

H：旅行なんかは好きですか？

F：僕、からだを動かすのが嫌いなんです。でもダイビングは好きなんで、潜れるとこへ行きたい。

H：お気にいりのエリアは？

F：前に住んでたマンション。

H：えっ。なんで引っ越したんですか？

F：家賃が高かったの。僕、あんまり、外に出ないの。

H：なるほど。シュミはなにかありますか？

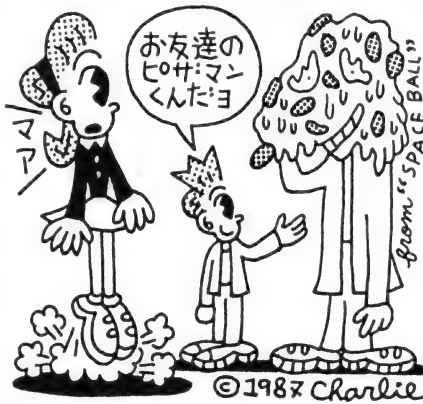
F：猫。ヤマダ、ウシちゃん、チビちゃん、ヒラメちゃんと4匹飼ってたんですが、ウシちゃんが逃亡してしまって、残りの3匹に探索させとるんです。

H：奥様と知り合われたきっかけはなんですか？

F：バンド時代に。

H：どんな人ですか？

F：ネコのうちの一匹って感じですね。とんでもない人です。家でワープロの仕事をしてます。

10月24日の明け方に誕生した藤岡さんは、天びん座であり同時にさそり座でもある。予想どおり、血液型はＡＢ型。笑顔ですべてが許されちゃう人なのでしょう。

お友達のピザ・マンくんだヨ
マア！
from "SPACE BALL"
©1987 Charlie

藤岡さんからのプレゼント

藤岡さんは現在も音楽活動を続けている。彼がドラマーとして参加するバンド〝ミスターシリウス〟の今年3月に出たアルバム〝バレンドリーム〟を1名にプレゼント。プログレの金字塔である。

▶今、欲しいものはでかい犬。その前にでかい家かな？

納得の超特価と超低

充実のサポート体制

1. 全品長期保証付（メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 追加購入もラクラク。
3. 高額下取りサービス。
4. 超低金利クレジット。（1～72回払いＯＫ）
5. 代金引換システム。（商品引渡時の代金支払いでＯＫ）
6. ボーナス2回払いＯＫ。（月々のお支払いはなし）
7. 冬のボーナス一括払いＯＫ。
8. 全国無料配達・配達日指定ＯＫ。（日曜・祭日配達可。離島は有料）

安心できるおつきあいはここから

PC-8801FH

1 88FHモデル30 お買得基本セット 34%引

PC-8801FH/30	168,000円
DM405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

ゲームソフト"ディーヴァ"サービス

特価165,000円

7,000円×18回	ボーナス19,800円×3回
5,000円×24回	ボーナス17,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス15,600円×6回
4,400円×48回	ボーナスなし

2 88FHモデル30 超お買得基本セット 38%引

PC-8801FH/30	168,800円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

3 88FHモデル30 純正基本セット 電話にて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

お申し込みは今すぐお電話で!! 電話一本即納！

4 88FHモデル30 お買得ワープロ入門セット 37%引

PC-8801FH/30	168,000円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
TR-24CL(80ケタ、24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	344,900円

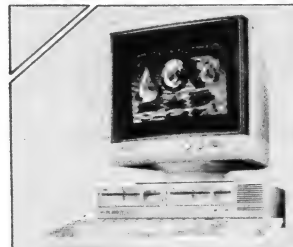
特価215,000円

7,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,800円×6回
5,700円×48回	ボーナスなし

5 88FHモデル30 超お買得ワープロセット 34%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4,050文字アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	366,900円

特価239,000円

7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

PC-8801mH

6 88MH お買得基本セット 36%引

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,700円×8回
5,000円×60回	ボーナスなし

パソコンテレビ X1 turbo Z

12 X1ターボZ 純正基本セット 電話にて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
5,900円×60回	ボーナスなし

13 X1ターボZ 純正ワープロセット 電話にて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター)	69,800円
スーパー春望クリエイティブ2	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	476,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,900円×72回	ボーナスなし

パーソナルワークステーション X68000

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。

14 X68000 純正基本セット 電話にて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
定価合計	498,800円

当社はX68000の認定販売店です。店頭にてお確かめ下さい。

Panasonic A1

マル遊 マル知な実力機

15 National A1お買得セット 39%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	102,100円

ロマンシア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス なし
4,000円×18回	ボーナス なし
3,100円×24回	ボーナス なし

16 National A1お買得フルセット 36%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
FS-FD1(3.5インチフロッピー)	44,800円
ミセスパック(家計簿、カレンダー、メモ)	9,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
定価合計	156,700円

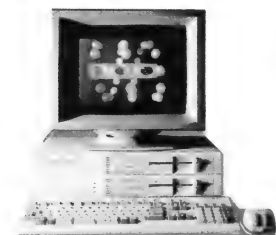
特価99,800円

9,100円×12回	ボーナス なし
6,200円×18回	ボーナス なし
4,800円×24回	ボーナス なし

金利が魅力です

受付時間 AM9:30▶PM9:00 年中無休

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	022(267)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03 (226) 9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06 (362) 5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は、保護者と一緒にお電話下さい。

PC-88VA

7 88VA 純正基本セット
電話にて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボート対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス33,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
4,500円×48回	ボーナス21,100円×8回
6,600円×60回	ボーナスなし

8 88VA 純正本格セット
電話にて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4,050文字アナログCRT)	115,000円
PC-PR101TL(24ドットカラー熱転写プリンター)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ・デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW (アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	564,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス18,100円×10回
9,200円×60回	ボーナスなし

FM77 AV20・40

9 77AV20-2 お買得基本セット
37%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

ゲームソフト"三国志"サービス

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

10 77AV20-2 お買得ワープロセット
35%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	370,900円

特価238,000円

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし

11 77AV40 お買得基本セット
37%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

ゲームソフト"ディーヴァ"サービス

特価229,000円

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,100円×48回	ボーナスなし

17 ヒットビットT7 お買得フルセット
32%引

HB-T7	59,800円
DM-405(2,000文字CRT)	67,800円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
HBD-20W(フロッピーディスクドライブ)	44,800円
定価合計	177,900円

特価119,800円

8,000円×12回	ボーナス17,500円×2回
5,000円×18回	ボーナス15,000円×3回
5,800円×24回	ボーナスなし

MSX用周辺機器

FS-FD1(3.5インチフロッピーディスクドライブ)	正価 44,800円	ウェーブ・アイ特価
FS-PW1(ワープロ機能内蔵プリンター)	正価 49,800円	ウェーブ・アイ特価
DM-405(2,000文字カラーCRT)ケーブル付	正価 67,800円	特価35,000円
HB1-300(300bps全二重)	正価 24,800円	ウェーブ・アイ特価
FS-CM820(1200bps半二重/300bps全二重)	正価 29,800円	ウェーブ・アイ特価
TH-14G1(TV内蔵、RGB端子付)	正価 66,000円	ウェーブ・アイ特価

PC用周辺機器

TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンター)	正価 69,800円	特価46,800円
PC-KD862(アートボード対応アナログCRT)	正価 99,800円	ウェーブ・アイ特価
CMT-146L(4,050文字アナログCRT)	正価 89,800円	特価52,000円
AR-2410(24ドットシリアルプリンター)	正価114,000円	特価79,800円
NM-9950(24ドット、136ケタ、カラー漢字プリンター)	正価245,000円	特価149,800円
PV-A1200(1200bps全二重)	正価 39,800円	特価27,800円
PC-IN503(イメージスキャナー)	正価149,800円	ウェーブ・アイ特価

パソコンラック

PD-11(縦型、棚4段、650×600×1,355)	正価 38,000円	特価26,000円
PD-22(縦型、棚4段、900×700×1,315)	正価 45,000円	特価35,000円

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE ウェーブ・アイ

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

至新宿 小田急江ノ島線 至藤沢 湘南台駅 忠実屋 横浜銀行 植木屋 相鉄ローゼン 藤沢街道 湘南台公園 ウェーブ・アイ P サービスセンター お客様専用駐車場

湘南台店☎0466-43-1771

三ツ境店☎045-363-7044

● おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号 ウェーブアイ コンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 (印 (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法 月々 円× 回 ボーナス 円× 回

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 ㈱ウェーブ・アイ

Hard Pack Page

アーッ、というまに夏休みも終わってしまったね。でも、これからは新製品の秋（?）だ。だから、これからはこのページを見逃すわけにはいかないぞ！いつもなにげなく読みとばしていたキミ、これからは要注意、要チェック！

なんと、ファクシミリにもなるワープロが登場したよ！

パーソナルワープロの進歩は、すさまじい。パソコンの変化のテンポも早いけど、パーソナルワープロに比べれば、保守的と思えるほどだ。

▼リコー「マイリポート JP100F」

最近のパソコン通信の普及にともない、パーソナルワープロに通信機能がオプションで付けられるものがけっこう豊富になってきた。ところがリコーの新製品「マイリポートＪＰ90Ｆ」と「ＪＰ100Ｆ」には、なんとファクシミリが内蔵されてしまった。ガーン！しかも「90Ｆ」は138,000円、「100Ｆ」が198,000円。まるでファクシミリ単体の値段並で、思わず「安いなー」とうなってしまった。

その気になるファクシミリの機能だけど、これはＧ３で最大Ａ４の原稿が送れるから、個人で使う分には十分な機能と言えるだろう。この機能を使って、「マイリポート」で作った文章を相手のファクシミリに送れる。これは当然だね。うれしいのは、不在の時でも自動受信してフロッピーに書きこんでくれる機能だ。書きこまれた内容は、あとでディスプレイに出して読める。おまけにパスワードを設定すると他の人が読めないようにできるから、下手なファクシミリより便利な点もある。

オプションの「ハンディリーダＨＲ200」(24,800円) をつければ、手書きの原稿や絵も送れるよ。

「90Ｆ」は液晶ディスプレイを採用し重量が4.6キログラム、「100Ｆ」は9インチＣＲＴ採用で11キログラムという違いがあるが、基本機能は同じだ。

問い合せ／リコー ☎(03)479-3014

◀▼カシオ　液晶テレビ「TV-4000」（左）と「同7000」(右)

テレビもおしゃれに楽しみたいなの液晶テレビ

すっかりおなじみになった液晶テレビだけど、最近はいろいろと趣向を凝らした物が出てきた。今度カシオが出した「TV-4000」「同7000」は、チルト画面を採用したちょっとオシャレな液晶テレビだ。「4000」は2.7インチで39,800円、「7000」は3.3インチで46,800円と画面の大きさの違いで値段が違うが、その他の機能は同じ。画面はHQM方式と呼ばれる物で、従来の物に比べて鮮やか。バックライト付きだから、暗い所でもくっきりした画面を楽しめるようになっている。

写真を見ると分かると思うけど、このテレビは据え置き型の物で、電源も家庭用電源か、カーバッテリーが必要なので、持ち歩くことはできないけれど、コンパクトだから、机のすみにおいたり、ベッドサイドにおいたりすることができる（カーバッテリー用のアダプターは別売で3,000円だ)。壁掛け用の穴があるから、トイレの壁にかけるなんて事もできるようになっている。

据え置き型になって持ち運びには不便になったところを補って余りあるのが、AV端子や外部アンテナ端子などがついていること。ビデオに接続して、モニターがわりに使ったり、外部アンテナやカーアンテナを接続して、よりキレイな映像が楽しめるわけだ。また、チューニングキーを軽く押すだけで自動的に選局してくれる「オートチューニング方式」が付いているからラクチンだ。もちろんVHF／UHFの全受信帯域をカバーしているから、ローカル局もバッチリだよ。

問い合せ／カシオ計算機
☎(03)347-4830

おっと、今度はおしゃべりカメラ!?

しゃべる車とか、しゃべる時計とか最近は何でもしゃべるようになってきたけど、今度はしゃべるカメラ「トレル110おしゃべりカメラ」の登場だ。こう書くと、「フィルム切れです」とか注意してくれるカメラを想像するとおもうけど、どっこいこのカメラは、ちょいと違う。なんとシャッターを押すと「セイ・チーズ、アハハハハハ……」と8秒間勝手にしゃべりだして、相手が「？？？」と思ってるとシャッターが切れるというしかけになっているのだ。

「だからどうした」と言われると困るんだけど、シャレですから、あまり追求しないように。値段だって110フィルムが1本ついて、セット価格で2,920円と実にお手頃価格ですからネ（もちろんフィルムを代えれば何回でも使えるよ)。問い合せ／浅沼商会　☎(03)264-5111

▼浅沼商会「トレル110おしゃべりカメラ」

電話をかける腕時計

電卓機能つきだの、メモ機能つきだの、電話番号簿内蔵だの、いろいろな腕時計があるけど、今度カシオが出した「フォーンダイアラー　DBAシリーズ」は、電話をかけてくれる（?）腕時計だ。「エッ、電話をかける　電話番号を覚えているのと違うの？」と言われそうだけど、これは正真正銘、「電話をかける」腕時計なのだ。

どんな仕組みになっているかというと、まず電話をかけたい相手の電話番号を選ぶ、ここまでは今までの電話番号簿つきの腕時計と同じだ。ここからが、ちょっと違う。まず腕時計を受話器の送話口にくっつけボタンを押す。すると腕時計が例の「ピ、ポ、パ、ポ」という音を出すというわけ。うーん、スパイの時計みたいで、なんとなくカッコいいね。この他にもセットした日付、時間になるとブザーがなるスケジュール機能と世界の時間を表示するワールドタイム機能もついているよ。価格は、「DBA-80」が9,800円。「同800A」が11,000円だ。

この腕時計で初めて知ったのだけど、受話器の送話口で「ピ、ポ、パ、ポ」というと電話がかかるんだね。訓練すれば、口でもできるかな？

問い合せ／カシオ計算機
☎(03)347-4830

▲カシオ「フォーンダイアラー　DBAシリーズ」

ZOOM UP

SONY AMラジオ組立キット

▲ソニーのストレート方式ラジオキット「ICR-K2」2000円

いきなりですみません。「テクノ版見栄講座」を開講します

パソコンの中をのぞいて「なぜこんな物を設計できる人がいるんだろう？　ボクにはとてもできそうにないな……」なんてコンプレックスを感じてる人は多いんじゃないかな？

こういったコンプレックスは、できるだけ早期に治療するに限る。なぜなら、作った技術者に会った時に「すごいですねー」と言うと、たいていの場合「なーに、理屈さえわかれば簡単ですよ」などとほざかれ、「そうですか、私は昔から電気は不得意でして……」といきなり不利な立場に立たされてしまうからだ。これからのハイテク時代にこれではいけない。

こういった時代の要請に答えて今回のズームアップでは即席ハードウェア技術者打倒特別講座を開講することにした。

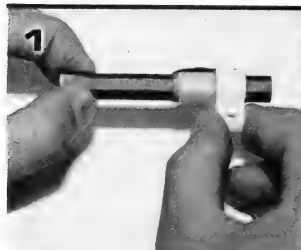
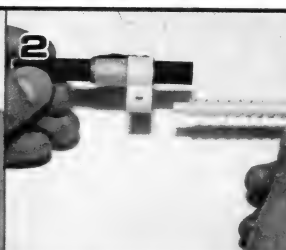
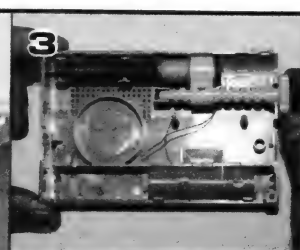
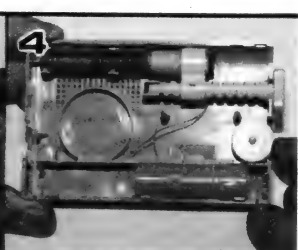
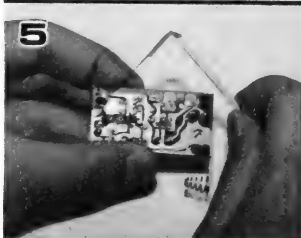
この講座の目的は、将来キミがハードウェア技術者に会った時に「いやー、私も昔はラジオとか自作したことがありまして、ワッ、ハッ、ハ」と笑ってごまかし、暗に「私も、素養はあったのだが、他の才能を生かしたために、技術者にはならなかっただけさ……」とほのめかすことにある。ラジオの仕組みを教えようなんて大それた野望はもっていないし（教えることができるぐらいなら、こんな企画を考えたりしない）、ましてキミを将来ハードウェア技術者にしようなどという考えは毛頭ない。ただ、単に「私も昔は……」と言って、相手と対等の立場に立つことだけを目的とするテクノ版見栄口座なのだ。

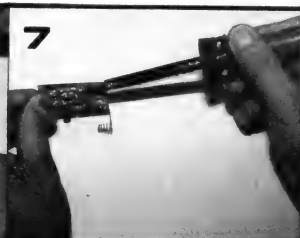
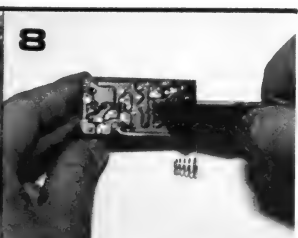
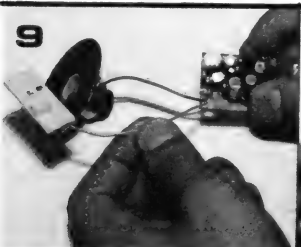
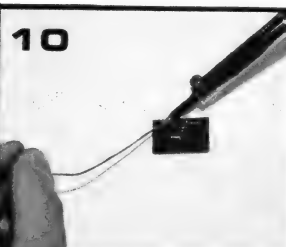
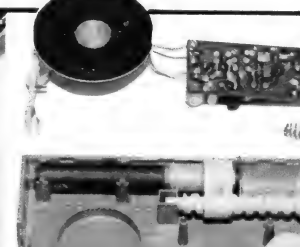
見栄を張るにはブランド品！

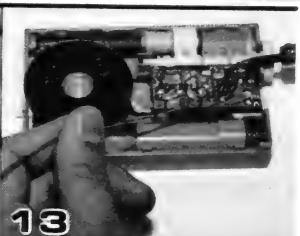
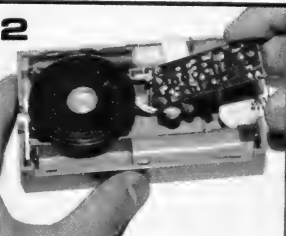
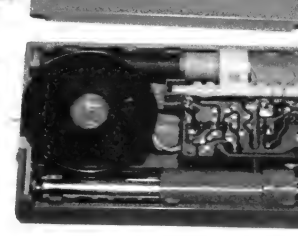
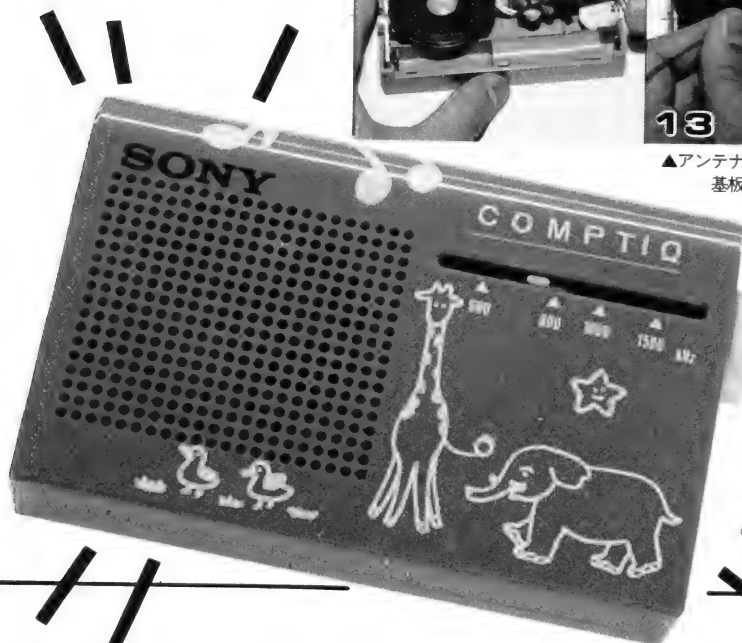
こういう実に安直な考えで作るのだから、肝心なのは間違いなく作れる物を選ぶことだ。下手に凝ったものを作ろうとして失敗しようものなら、キミのコンプレックスを増してしまうばかりだ。間違っても、どこかの雑誌に載った実体配線図とパーツリストを片手に秋葉原に部品調達に行ったりしてはいけない。パーツショップの店頭でオタオタするのがオチで、よけいみじめになる。そう、この目的にピッタリなのは部品がすべてそろっていて、手とり足とり親切説明書付きのキットが一番だ。

キットと言っても見栄を張るために作るのだから、そんじょそこらのキットではいけない。しっかりとブランド品を選ぼう。今回は値段も2000円と手ごろなソニーの「ICR-K2」というラジオキットを選んでみた。これなら、後で「どんなラジオを作ったの？」と聞かれても、「ソニーのラジオと同じ性能があるやつで……」と言いきることができる。これなら相手も「ホーホー」と感心してくれることうけあいだ。

ただし、それ以上会話が、細部にならないように気をつけよう。間違っても相手に「それじゃー、スーパーヘテロダイン方式のやつですね？」などと聞かせてはならない。なぜなら、今回作るのは、「ストレート方式」という実にシンプルな仕組みのラジオで、初歩の初歩のものだからだ。上手に見栄を張るには、引きぎわがかんじんだ。

ラジオ製作過程を徹底レポート！

▲最初はコイルの中にフェライトバーを差しこむ。これがアンテナ兼周波数の調整をする部分だ

▲右手に持っている木ねじのようなもので、コイルを動かす。これで周波数が変わるようになっている

▲フェライトバーは、ラジオのケースにはめこまれる。このバーの上をコイルが左右に動くわけだ

▲右下に付けている丸い物は音量調節用のつまみ。後でこの上にプリント基板がのる

▲プリント基板に張ってある青い膜をはぐ。この膜は、基板の回路が酸化しないように保護するものだ

▲トランジスターをはめこむ。3本の足を、指定された所にはめこむ。間違えるとオシャカだぞ！　注意！

▲緊張するハンダ付け。こつは、十分熱くなったコテで手早く付けること。やけどをしないように

▲思わぬところでショートしないために、はみ出したトランジスターの足は、ラジオペンチで切り取ろう

▲電源スイッチとスピーカーもハンダ付けする。基板自体はこれで完成。簡単、簡単！

▲ハンダ付けに自信のない人は、キットに入っている練習用基板で練習してからにしよう

11 ▲スピーカーと電源スイッチを基板に付ければ、もう完成したも同じ。後ははめこむだけだ

▶音量つまみに、基板がキチッと入るように注意してはめこむ。電源スイッチも溝にキチッと入れる 12

13 ▲アンテナから出ている線を2本、基板にハンダ付けする。間違えないようにね！

14 ▲後は、ふたをすれば完成だ。この時スピーカーが、がたつくようなら裏にティッシュでもはさもう

15 完成！

◀▲付録のシールで目盛りを付けたり、動物の絵を付けてオリジナルラジオの完成だ！

WELCOME TO Macintosh

今月は"闘うパソコンゲームマガジン"の名のとおり、バリバリ戦闘してしまうシミュレーションゲームを3本も紹介してしまうゾ。特集も『大戦略』だったし、これからはパソコンゲームも"闘う"時代がやってくるはず。さあ、ハデにドンパチやるゾ！

▲ストラテジック・コンクェスト・プラス

▲自軍の生産拠点。四角いマス目を移動する

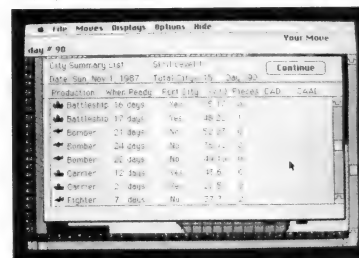
▲ユニットの状態一覧。別のウィンドウに表示

■戦闘準備完了！ いざ出撃!!

さて、今月は待望のシミュレーションゲームの登場だ。しかも、生はんかな軟弱ゲームではなく、戦闘モノばかりをいこうと思う。火薬をバシバシ使う、男のゲームをだ。

マック……というよりはアメリカのバトル・シミュレーションは、早い話、日本のそれと比べると遙かに歴史が長い。長い時間をかければどんどん進化し、良い物ができあがるというのは、これ自然の摂理である。ボードゲーム好きでさんざんアバロンヒルあたりのパッケージを買った人ならば、いかに向こうのシミュレーションゲームが複雑かつ多様化し、しかも人気があるか知っているだろう。まったく、呆れるくらいいろんなものがある。

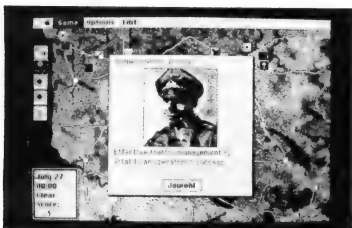
まず初めに見せたいのは、この『ストラテジック・コンクェスト・プラス』だ。まず、じっくりと画面を見てほしい。ほら、どこかでこれとよく似たゲームを見たことがあるだろう。そう、システムソフトの『現代大戦略』だ。このソフトはつい最近発売になったばかりだが、原型になった『ストラテジック・コンクェスト』は1985年の発売である。つまり、『現代大戦略』が『北斗神拳』ならば、『ストラテジック・コンクェスト・プラス』は『北斗宗家の拳』という関係にあるのかもしれない。

遊び方は、よくあるヘックス物と同じだ。このゲームではヘックスはなくスクウェアが使われているが、各兵器ごとに移動距離や射程距離が設定されており、それぞれが範囲内で移動・攻撃する。地形は、陸と海と都市の3種類。また、武器も大ざっぱに戦車・戦闘機・戦艦・空母といったように、一般名詞でしか存在しない。山地・砂漠・湿地とか、戦車ならA1・メルカバ・T—72だとか、やたらとうるさくないのは実にアメリカ的である。初めプレイヤーに与えられるのは、たった一つの都市だけ。そこを足がかりにして近隣の独立都市を占領し、島を統一。そして空母や輸送船を使って一気に大陸へとなだれこむ。めざすは世界制覇。

また、『ストラテジック・コンクェスト・プラス』には、通信を使って2人で遊ぶモードも付いている。アップルトークというマック用の高速通信ケーブルを使うんだけど、これはもう、もりあがること間違いなし。いちいち席を代わってやらなくてすむし、相手のデータを知らないまま戦わなくちゃならないし、かなりリアルだ。

次に紹介するのは『パットンｖｓロンメル』。こっちは陸上戦闘のシミュレーションで、師団規模の戦略級だ。第二次世界大戦で有名だった2人の指揮官をモチーフにして作られている。設定は簡単。「あの"猛将"パットンと"砂漠の狐"ロンメルとがぶつかり合っていたら、どうなっただろうか？」である。戦場はノルマンディー上陸後1カ月のフランスで、作戦名は「オペレーション・コブラ」が選ばれている。これは、依然としてフランスに大きな力を持つナチス・ドイツ軍を叩きのめすために、連合国側によって展開された大がかりな地上作戦である。ここでプレイヤー

 イラスト／渡辺天留子 with Macplus & Comic Works

▲米ソ戦車隊の両横綱。見合って、見合って……

▲各ユニットへの命令はアイコンをクリック

▲1ターン終わると、将軍のおしかりが……

▲町の名前を表示するモードに切り換え

がパットンを選べば、ドイツ軍を駆逐し壊滅・撤退させれば勝ち。ロンメルを選べば、連合軍を跳ね返し占領しているフランスの土地を守りきれば勝ちとなる。

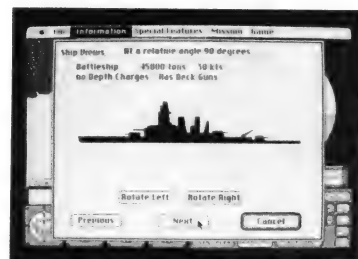
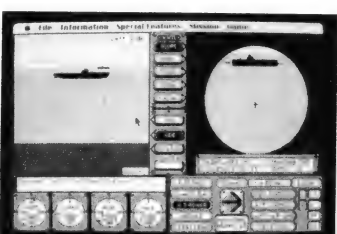
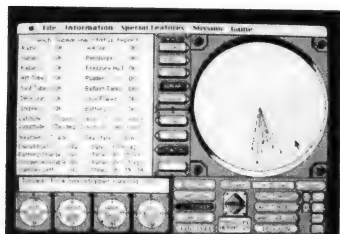
ところでこのゲーム、驚いたことにヘックスもスクウェアもない。ただマップがあるだけで、地形にわれたくぎりがないのである。部隊は1マス・2マスというデジタルな動きではなく、きわめてアナログ的に動くことが可能なのだ。考えてみれば、実際の戦闘で戦車部隊がマス目ごとに移動するなんてことはないわけで、これはもっともな意見。したがって部隊移動の指示もマウスでズリズリと引きずりながら「オマエはここをこう迂回して、こっちまで来たらこいつを攻撃してね」という感じで、すご～く感覚的にやることができる。よく戦争映画で、将軍がマップの上に置いてある部隊のコマを大きなクマ手みたいなのでズリズリ動かすシーンがあるが、あの雰囲気そのままなのだ。

1日の戦闘が終わる度に、連合軍ならパットンから、ドイツ軍ならロンメルから、その日の評価と次の日のアドバイスを受けられるのだが、これがなかなか厳しい！　今にも殴りかかってきそうな形相で、「兵が疲れているではないか！　休息を与えるのだ」とか、「バカモノ、機甲師団が交通渋滞だ！もっとよく考えて移動させろ」、あげ句のはてには「キサマ、それでも指令官か!!」と叱りとばされる。やはり、将軍とは誰でもできるというものではないらしい。

最後は戦術級、潜水艦のシミュレータ『サブ・バトル』の登場だ。ウォルフガング・ペーターゼン監督による映画『Uボート』そのままのゲームである。画面は見てのとおりよくありがちなソフトだが、さすが本場軍事大国で作られた最新ソフトは細かいところのできが違う。

プレイヤーは、まず初めにドイツのUボートにするか、アメリカのサイレントサービスにするか選ぶ。これによってその後戦う相手や海が変わるのだが、ドイツを選べば敵は主にイギリス、アメリカを選べば敵はもちろん我が日本である。そして、開戦。作戦指令書が届けられ、いよいよ出撃だ。指令書は、「8月10日にハノーバーから出撃し、ドーバー海峡を3週間封鎖せよ。ソーナーに映った敵は、すべて撃沈すべし。9月10日に帰港せよ」といった内容のもので、短くて1カ月長くて3カ月程度の作戦がほとんどだ。もっとも、出撃中に長波無線で新たな目標や指示が与えられることもあり、作戦が長引くこともしばしばあるのだが……。

間違えてはならないのは、このゲームは「いかに多くの敵を沈めたかではなく、いかに指令書どおりに戦ったか」が評価されるということだ。たとえ戦艦を5隻沈めたとしても、指令を受けた持ち場を離れての行動ならば、艦長として失格である。これは潜水艦のシミュレーターであると同時に、「艦長」の……いや「戦争」そのもののシミュレーターでもあるのだ。

なお、このゲームの難易度は非常に高い。大戦中を生き残るのは容易なことではないだろう。映画『Uボート』の冒険によれば、第二次世界大戦で出撃したドイツ潜水艦乗りの75%は未帰還ということである。潜水艦の戦いは、かくも苛酷なものだったのだ。

▲敵戦車艦のシルエットと性能。よ～く覚えておこう

◀(左)左は自艦のステータス(中)自艦の潜航状態と潜望鏡(右)敵艦をとらえたら、ねらいをつけて魚雷発射

答えは、ここにある。

予約受付中

浜田省吾ストーリー［陽のあたる場所］

田家秀樹著 11月上旬発売予定

予価1,200YEN　角川書店刊　早めに最寄の書店にお申し込み下さい

浜田省吾ストーリー 「陽のあたる場所」 申し込みカード			御住所 御名前	書店印
来店	配達	通知	TEL:	
部数			注文日　　年　　月　　日	角川書店 ¥1,200(予価)

●購入をご希望の方は申し込みカードを切り取って住所、氏名、電話番号をご記入のうえ、お近くの書店へお早めにお申し込み下さい。

ライター大募集!

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上（大学生が最適）、②東京都及び近県在住の方、③パソコン、ファミコン等機材を所有している方、④経験者優遇。●応募は編集部にTELの事。

☞編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

3泊4日八丈島! こんだけの思い出を残してぼくの夏休みは終り、もう秋。ああ、それにしても、年ごとに夏が青春ぽくなくなってきたなあ。子ども2人もいるんだもん。さてと、感傷してないで、来年の部数倍増計画のことでも考えよっと。ルンの(辰)

片岡君と一緒にクーラーを買った。アア、これでやっと快適になれると思いスイッチを入れると、ウ〜1時間も経つと頭が痛くなる。29度にセットすれば痛くはないが暑いのだ。この貧乏性の体め。(隆)

某ソフトハウスでトイレを借りたら、なんとウォシュレット。うれしくてお尻洗浄や（英）じゃなくてビデを押しまくってたらお尻がビショビショになったオレって馬鹿だけど可愛いと思います（敏)

クーラーを買ったので、今年の夏は快適にすごせた。もちろん（ふだんのおこないが良いので）壊れたりはしなかった。そして、もうすぐ夏休み。（ほとんど秋だけど）よ〜し、思いっきり遊ぶゾ!!（英)

私は文房具を集めている。"なぜ文房具も着がえないの？" なのだ。しかし……今回の旅では、刃物を含む多量の文房具がジンモンの対象になり、危く飛行機に乗り遅れそうに…。あぶなかった…。(潤)

ガレージキットの取材に行ったのは、なにを隠そうこのワタシです。モデラーの草刈健一さんがいろいろと案内してくれて楽しかったよー♡ プレゼントもたくさんもらえたからみんな応募してね（敬)

学生時代→アルバイト→コンプティークときて、確実に収入はアップしている。衣は買わない、食も住も前と同じような生活。なのになぜか、月も中ばになると残金がゼロになっている。ふしぎだ。(光)

コンプティーク

10月号

昭和62年 10月 1 日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-221-9851 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-10
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 久木敏行 *Editors* 片岡英典 中濱潤子 平井敬子 島谷光弘 渡辺知子 *Contributing editor* 須賀弘 滝沢昇 穂原俊二 湯治泉 野尻育子 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 (有)ポチ 草刈健一 河崎実 相京茂美 矢崎治信 越谷勝治 尾木博 松枝蔵人 菅原敬 坂木恒善 藤野光太郎 濱田直樹 *Designer* D／hits （高木和雄）沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 関谷広子 *Photographers* 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 瀬尾太一

DRAGON GYM
金星本命キラキラインタビュー
立花理佐
たちばなりさ
撮影／大熊一実
モーレツに厳しい残暑の中、スタミナだけは気をつけましょう。ドラゴン・ジムは、いつでも
みんなのビタミンＣ。これさえ読めば元気ＭＯＲＩ－ＭＯＲＩ－だっ!! まずはいつでも
涼しい笑顔の立花理佐ちゃんインタビューからスタート。宇治谷順信も待ってるよ。

IDOL CUBE
アイドル・キューブ

同じこと、いつも言わなきゃ気がすまぬ、なにか変だよ"ピッチャー鹿取"(巨人軍・王監督)ノイローゼになる前に悩み事はバーッと忘れましょう。

うしろ髪ひかれ隊 これでもか!の大盤ぶるまい

何かこう今ひとつ盛り上がりに欠けるまま終局を迎えそうで、カワイソウな気のするうしろ髪ひかれ隊ですが、当の3人はいたって元気でおちゃっぴーである。2枚目にして最後のシングル「あなたを知りたい」は相も変わらず大マジだし、9月5日発売のアルバム「うしろ髪ひかれ隊」は3人が異様なまでの歌のウマさをご披露してくれてる。んでもって、最後のトドメは8月31日の静香ちゃんのソロデビュー。こうなると"出血大サービス"くらいじゃおさまんない程のサービスぶりですね。

▲静香ちゃんはおニャン子からの最後のソロとなるわけです。これでおニャン子関係の人々は母体も含めて17組……。こんなコトは二度と起こんないでしょうね

吉沢秋絵 おっとりお嬢 我が道を行く

▲新曲「雨の花火」は秋絵ちゃんも出とる映画「名門!多古西応援団」の主題歌であります

秋絵ちゃんには"ゴーイング マイウェイ"という言葉が似合います。おっとりしてるかもしれないけど、こーゆー人は周りの人のペースに絶対巻きこまれない人だと思います。こんなに暑い毎日でも、秋絵ちゃんはなぜか涼しげで、気温の変化とかそういう俗っぽいこととはまるっきり無関係の素敵な世界で生きてるようである。俗世間に生き、サイフの小銭にさえ神経をとがらせている私はそんな彼女がうらやましい。

中村由真 "風間"を捨て 今"中村"へ!!

「スケバン刑事Ⅲ」もそろそろ佳境に入り、由真ちゃんも青アザの耐えぬ日々を過ごしていることと思われます。ファンとしてはですね、「スケバン」が終わっちゃうのは寂しくもあり、うれしくもありという複雑な気持ち。これまでの由真ちゃんのスケジュールってのは70%がドラマに取られちゃってたから、これが終わるとドッカーンと一発どころか百発ぐらいはデカイことができるようになるもんね。ド田舎に住んでるキミでも由真ちゃんに会える日がくるゼ。

▼「パニック」の新曲発表会は人が集まりすぎちゃって、大パニックでした(おそまつ)

森下恵理 アイドルではなく"先生"と呼んで

▲「BLUE EYESを抱きしめたい」はとてもカッコイイ名曲である

すっかりお笑いタレントになっちまったのかと思ったよ。おっとコリャ失礼、しかしこのサイクルの早い芸能界、1年もレコード出さなきゃ"女優に転身"とか"お笑いに身売り"とかカゲロ言われって仕方ないじゃありませんか。ところが恵理ちゃんはこの1年、作曲家として地道に勉強してたそうで、シングルはもちろん、アルバムにも自作曲がビシバシ入るとか。印税生活の第一歩を踏み出した森下サンでした。

実力一番
うるささ一番
今年はキメます

▲新曲「大人はわかってくれない」もおかげさまで大好評

(注…この取材は夜の10時半から行われたもので、いくらギョーカイとはいえ、こんなことは珍しい)

——こんな時間に申し訳ありませんね

「いえ、こちらこそお待たせしちゃってゴメンナサイ」

——[illegible]

「夜のほうが元気なんです」

——朝はダメ?

「全然ダメです。今、ちょうど映画撮ってるんで毎日早いんですけど、目覚まし時計2つかけて、フィーフィーって起きてます」

——フィーフィー?

「そう」(笑)

——今朝は何時に起きたの?

「今日はいつもよりゆっくりで6時ごろ」

——それでこんな時間までお仕事? 時々ゲーノージンやめたくなるコトあるでしょ?

「そんなことありません」

——でも、フツー理佐ちゃんぐらいのトシの女のコだと、脳ミソがくさりそうなほど寝て、なーんも考えないで好きなだけ食べて、あとは寝るだけって生活送ってるんじゃない?

「(ひたすら笑う)」

——爆発しそうになることあるでしょ?

「んー、でも私はフツーのコが味わ

石田ひかり
ピカの辞書に“不可能”はない

ひかりちゃんが中国語をペラペラのペラペーラと話せるコトは日本国民なら誰でも知ってる常識である。しかし、彼女が英語までこなしてしまうのを知ってる人は少なかろうぞ。新曲「く・ち・び・る♡2」の2番の歌詞はほとんど英語なのだが、これがまたベリー　ナイスのベリー　ビューティフル。聖子さんの「スウィート　メモリーズ」を超越した美しさである。「天は二物を作るのね…」とつぶやく標準語オンリー、カナヅチの私はとてもミジメな夏を過ごしてます。

▼花王ビュアのCFのひかりちゃん、ふり向くときのサラサラの髪に思わずクラクラッ♡

渡瀬麻紀
営業と私生活の境界線のない少女

▲ファンクラブ結成会ではお客さん1人1人とスナップ写真を撮ってくれちゃってました

麻紀ちゃんのヒョーキンぶりはテレビでおなじみだが、あれは営業用でないことが先日判明した。“カルシウム補給のため”とアーモンドにニボシの入ったおつまみを食べながら登場した麻紀ちゃん。最近、久保田利伸がお気に入りだそうで「ｍｉｓｓｉｎｇ」というバラードを手をにぎって目を見て歌ってくれたと思えば、ドヒャヒャーと大笑い。最後のセリフは「なんか1人でしゃべってしまったな」。大物ですわ……。

石野陽子
陽子をおとす 必殺ナンパ術！

ここまで美しくなられてしまうと“ヨースケ”などと気軽には呼べませんね。さぞかし男性にはおモテになるでしょうが、陽子ちゃんはナンパ男が大嫌い。「もしお時間がありましたら、一緒にお茶でもいかがですか？」と礼儀正しく誘われれば考える余地もあるそうだが、「あっ石野陽子じゃん！ねーねー、一緒に遊ぼうぜ」などとなれなれしてくるヤツには「いいカゲンにしなさい！」と一喝してるそうだ。素敵……

▼新曲「失われた夏」はこれまでにないアダルト曲調。少女はこうやって女になっていく

五十嵐いづみ
キミと歩きたい ハッピーな青春

▲意志の強そうなおカオをしてらっしゃる。声もピンと一本筋が通ってて気持ちがヨイ

いづみちゃんの特技は水泳とオートバイである。メットからなびく長い髪……さぞや美しい光景でしょう。好きな映画は「マイフェアレディ」と「哀愁」。銀座の名画座で一緒に見たいものである。好きなアーティストは山下達郎とＥＰＯ。青い空に白い雲、ヤシの木かげでまどろむキミと達郎の涼しげな声……。幸せだなぁ。そして好きな食べ物はペキンダック……。うーん、丸々と太ったアヒル、たちのぼる湯気の向むこうにキミの笑顔。グルメよのう。

にんまり NEW DISK

ラブリーゆうゆは19歳でも夢見る少女。悲しいときでも強がりゆうゆ。「－3℃」はそんなゆうゆにピッタリの大変よいレコードです。モチロン“元気”もあります。

▲1stアルバム「ゆうゆ光線」でゆうゆの魅力にヒヤヒヤドキッチョ♡

のりピーは今日も青春まっしぐら。朝日だろうが夕陽だろうが、目の前にあるモノには全力疾走で進んで行きます。そんなワケで“ノレない青春野郎”はおことわり。

▲第3弾シングル「ノ・レ・ないTeen―age」で今年の賞レースもぶっちぎり！

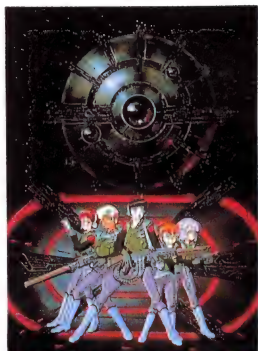
ホワホワフワフワ知美ちゃん。明日のコトはわからないけど、今日が幸せだから、素敵な気分。マシュマロみたいな知美ちゃん。都会に咲いたタンポポみたい……。

▲「ポケットに太陽」入れたらかなり暑いよ。完璧なる知美ワールドです。

えない気持ち良さを体験できてるんだから、すっごくラッキーだと思ってます」
――何が気持ちイイの？
「えーと、たくさんの人の前で歌ったり、賞をいただいたり」
――あっ、そう言えばメガロポリスおめでとう！
「ワーイ、アリガトーゴザイマス」
――自信あったでしょ？
「とんでもない。私アレって10人しかもらえないとおもってたんですよ」
――今年は13人だったよね？
「そう。で、10人目で呼ばれなかったからダメだったんだなーって思って、ボーッとしちゃってて」
――失意のドン底？
「そう（笑）」
――何番目に呼ばれたの？
「12番目」
――でも、10人どころか最優秀の2人に選ばれたじゃない？
「アレは完璧に予想外の出来事でした」
――ウソだ。本当はヒソカにねらってたんだ。
「いえいえ、トンデモナイ」
――ちょっとはねらってたでしょ？
「エヘヘ…」
――[illegible]
「実はですね、もしいただけるなら最後に呼ばれたいなーってちょっとだけ考えてたんですよね」（笑）
――最後のほうが劇的だもんね？
「ドラマチックですよね？　そしたら初めにのりピーがよばれて、最後に私が呼ばれちゃったんです」
――なにもかも計画どおりじゃない？
「でも、これからはこんなにうまくはいかないだろうなー」（笑）
――そういう新人賞のトキって同期のコがたくさん集まるでしょ？　楽屋の雰囲気ってどう？
「うるさい」（笑）
――ライバル意識ってないの？
「まるっきりありませんね。ただギャーギャーうるさいだけ」
――誰が一番うるさいの？
「……私……」
――のりピーより？
「のりピーは静かですよ。私が楽屋に入っていくとＢａＢｅが『理佐が来た』って逃げるんです」
――あのＢａＢｅに逃げられちゃおしまいじゃない？（ＢａＢｅのにぎやかさは有名である）
「……」
――ＢａＢｅにイジメられない？
「あの２人はわたしの師匠です」
――どーして？
「（伊藤）美紀と私で“デイブ”って結成して、弟子入りしちゃったんです」（笑）

新キャラ、新メカ続々登場！

ヒット作の続編を出すのはあたり前っていうOVA界だけど、待ちに待った『ガルフォース』第2弾は、真打ち登場ってとこだ。前作が発売されたのが'86年の7月とかなり長いスタンスをおいてるわけで、それだけにファンの注目度も高いはず。

メインスタッフは、監督・秋山勝仁、キャラデザイン・園田健一と前作と同じ。ひと足先に出た、同じコンビによる『バブルガム・クライシス2』と見くらべてみる楽しみもある。キャラのほうは、前作で活躍したルフィーとキャティにあらたに3人の美少女戦士が加わって、敵・パラノイド軍と死闘をくりひろげる。後半の、無人機械化要塞ダミアに5人が突入する場面が、戦闘シーンではいちばんおいしい部分になりそう。

▲左からスピア、ルフィー、シルディ、アミィ、キャティの5人の戦士

ガルフォース2

◆10月21日発売予定　50分（予）　SVI　9800円　監督／秋山勝仁　脚本／柿沼秀樹

竹宮恵子の少年愛世界をアニメ化！

竹宮恵子のコミック「風と木の詩」は、19世紀末のフランスを舞台に美少年たちの"愛"を描いた異色作。アニメとしては、あつかいにくいテーマにちがいないが、「見たい人がじっくり見れるビデオ作品だからこそ可能になった」（竹宮恵子）ということで、ひと味もふた味も違ったOVAをめざしているらしい。

女子中・高生をメイン・ターゲットにして描かれた原作を、『アリオン』の安彦良和がどう映像化するか、一般のアニメファンがどんな反応を示すか、いろんな意味で興味深い作品だ。

▶自由奔放な性格のジルベール・コクトー

風と木の詩

◆10月21日発売予定　50分（予）ポニー　9800円　監督・絵コンテ・演出／安彦良和

明るくコミカルにスケベに♡

いわずと知れた雨宮淳先生の人気コミックをアニメ化した『ぷっつんメイクLOVE』。先月発売されたばかりのVol. Iを見て、「欲をいえばスケベさがたりない」なんて思ってた人にも、このVol. IIはおススメです。明るくコミカルな学園ドラマっていう基本は変わらないけど、スケベさに関しては、前作より数段パワーアップしたんだから。

Vol. Iが、ヒロインさおりの私生活を中心にしたドラマだったのに対して、Vol. IIの舞台は学園の中。学園の中といえば、当然女生徒はうようよいるし、女教師だっているわけだ。あとは見てのお楽しみ。

▼女子高校生もいいけど、女教師もいい。Vol. IIでは美人教師の秋本先生（あぶないとこに手を伸ばしてます）がヒロインを喰う活躍ぶり！？だ

ぷっつんメイクLOVE Vol. II

◆9月11日発売予定　25分　東映ビデオ　9800円

▶女生徒同士でイケナイあそびをやっちゃうこともあります

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

新コラム

知られざるアニメ大国、ハンガリーの傑作登場！

OVAやTVアニメとはひと味違うアニメーションを、ボク谷半太の趣味と独断で選んで載せちゃおうっていうのがこのコラム。まず第1回目はハンガリーの長編アニメ『英雄時代』を選んだんだけど、完全に選択をまちがえた。油絵をそのまま動かしたような迫力ある画面、1人の騎士の波乱の生涯を描く重厚なストーリー、このスペースではとてもじゃないけど、この映画の魅力の一部分も伝えきれないんだよね。今年ビデオで出る長編アニメNo. 1はこれで決まり！アニメ好きを自認するなら必見だ!!

英雄物語

◆発売中　83分　ソニー　11800円　1982年制作　ハンガリー　8ミリビデオ

◀▶キメのシーンの止めの1枚絵？　いいえ、これはどっちもこの油絵のタッチのままハデに動きます

順位	得点	タイトル	作品製作	最高順位
1	4,780	超時空要塞マクロス FLASH BACK2012	アートランド/毎日放送/小学館	5
2	4,405	ブラックマジックM(マリオ)−66	アニメイトフィルム/AIC	7
3	3,370	タッチ3 君が通り過ぎたあとに	東宝/フジテレビジョン/旭通/小学館/オービー企画	4
4	2,940	戦国奇譚　妖刀伝	JVC	8
5	2,120	ハートカクテルVol.2	講談社	18
6	1,745	新くりいむレモン ゆめいろBunny	フェアリーダスト	11
7	1,620	スペース・ファンタジア 2001夜物語	東京ムービー新社	22
8	1,478	くりいむレモンスペシャル DARK	フェアリーダスト	14
9	1,405	オネアミスの翼〜王立宇宙軍〜	バンダイ	16
10	728	クリィミーマミ・メモリーズ・スペシャル	スタジオぴえろ	33

「ガルフォース・フェスティバル」が開催されるゾ。（10月10日 15:30〜名古屋市公会堂　10月11日 12:30〜大阪御堂会館　10月18日 12:30〜東京社会文化会館）入場希望者は往復ハガキに希望会場を明記のうえ、〒162 東京都新宿区市谷砂土原町2-4-IKSビル3F SVI「ガルフォース・フェスティバルC」係まで。〆切は10月2日。

裏時空戦士 やまざき拓の OVAシンドローム

渋めの「クリスタル」奇想天外「魔女っ娘」

いやいや、恐怖のお盆進行に追われて、今月は地獄のスケジュールである。それでも、観るべきもんはしっかり観たんで、また今月も読んでやってくだせえ。

まずは下の写真でご紹介の「クリスタル・トライアングル」。最初見ているうちは「おっ、和製インディ・ジョーンズかな？」と思わせるのであるが、話が進むにつれて、妖術使う僧侶が出たきたり、CIA と KGB のスパイが、古代の遺跡をめぐって競争を始め、純粋に「神のメッセージ」を求める主人公・神代が、いつの間にやらこの醜い争いに巻き込まれていく。——そして北海道の最北端にあるさらなる「神のメッセージ」を追ってたどり着いたところへ、米ソのドンパチが……。

◀考古学をベースに多方向に話が展開する

クリスタルトライアングル
◆80分　SVI　12800円
原作・監督／奥田誠治
キャラデザ／只野和子ほか

結局は主人公と「神」(物語の途中で現れる"雅"という女の子が、実は卑弥呼の生れ変わりだったという設定) が交信し合って、なんとか丸くおさまる(？)のだが、全体としてはゴタゴタしすぎて、どこに視点を置いたらよいのかとまどってしまった。

お次は、出ました、「魔女っ娘クラブ」。ファン待望の1本で、4人が集まってTV番組に出演する、いわゆる劇中劇の設定となっている。これがマミのCMあり、「しばらくお待ちください」(途中でTVがおかしくなる) ありと、じつに凝っているところがニクイ！　4人のコンバットスーツ姿も、必見だったりするのだ。ラストは、番組中の怪物が、撮影終了後に実物で襲ってくるという、ありがちなオチでしたが……。

▲正義感に燃えるこの表情がタマラナク良!?
◀ファンの皆さんお待たせ！　巻末にはTV版の予告特集もあるヨ

魔女っ子クラブ
◆45分　ネットワーク　8800円
製作／(株)スタジオぴえろ
キャラデザ・作監／高木弘樹

お待たせしました！ロボットカーニバル

一般にOVAの傾向だと、「発売時期の遅れる作品は、良い物が多い！」と言われる。ウノミにはできないが、先月の「M—66」などを例にとっても、これは十中八九正解と言えるかもしれない。

さてさて、今月のメインは「ロボットカーニバル」、もうこれしかあるまい (先月と言ってたコトが違うとかって、言わないよおに)。これもまたズルズルと発売が遅れて、ファンをジラしていた作品だ。

森本晃治、大森英敏、梅津泰臣、北爪宏幸、マオラムド、北久保弘之、なかむらたかし、福島敦子。最強のアニメーター8人のラインナップに加え、OP・EDに大友克洋が参加。この顔ぶれはプロ野球のオールスター戦並みのスゴサだろう。

さて、収録されている作品は、OP&EDを含めて、各アニメーターのオリジナルが9編。とてもすべて紹介というわけにはいかないので、総括して書かせてもらおう。

それぞれの作品に、新鮮さと意外性の両面を感じた。個人的には、北久保氏の「明治からくり文明奇譚」が気に入ってたりするわけで、「オネアミス」のイメージとはまったく離れた、ハチャメチャぶりがおかしかった。

また全体的に声優の出番がなく、ほとんどの作品が絵と音楽のみでつづっているので、アニメーションそのものをじっくり味わいたい人にもオススメしたいソフトである。

——ではまた次号で会おう！

▼◀▲ロボットがテーマといえどもやはり人間と切り離して考えることはできない。「人間生活の中におけるロボットの占める位置」と言うとちょっとカタイけど、身近な存在として意識せずにはいられないだろう

ロボットカーニバル
◆90分　ビクター　17800円
音楽／久石譲ほか　プロデューサー／野村和史

◀宇宙船は、市川監督の仏教的イメージから全体がハスの花の形に

竹から生まれたかぐや姫。その美しさに都の男たちがゾクゾク求婚にくるが、使者とともに月へ帰って行くという、だれもが知ってる「竹取物語」が映画化されました。しかも、市川崑監督がメガホンを取り、三船敏郎、若尾文子、沢口靖子、石坂浩二、中井貴一らオールスターキャストで、製作費20億円の超豪華さでです。

1000年もの昔に書かれていたこの物語を、市川監督は、近年言われるようになった“かぐや姫＝宇宙人”という観点でとらえ、満月の夜にかぐや姫を迎えに来るのも宇宙船と、大胆に映像化しています。

全世界での配給をめざしているそうで、すでにアメリカでは特別上映され、その美しい画面にタメ息がもれたとか。ただ、そこで心配なのが、日本古来の建築様式や衣装だけが注目されたのではないか？ってこと。確かに、日本映画としては破格の製作費をかけて造られたセットや、アカデミー賞受賞のワダエミの衣装もスゴイけど、見た目だけでウケちゃうのは、ちょっと寂しいですよね。

ところで絶世の美女・かぐや姫を演じる沢口靖子なんだけど、ほとんど寂しげな表情で笑顔が見られないのが、靖子ファンには物足りないかも知れません。でも役が役だし、重さ20kgの衣装をつけての演技じゃ、笑顔になる余裕もないよネ。　また“第2回東宝シンデレラ”に、3万人から選ばれた15歳の小高恵美(こたかえみ)が、スクリーン・デビューしています。まだアカ抜けない雰囲気だけど、これからが楽しみなコです。

最新のSFXを駆使して

45名の特撮スタッフが3ヵ月間フル稼動してのＳＦＸ。とくに目をみはるのが、あふれる光を放って飛来する宇宙船。直径1mの中に蛍光灯、タングステン電球、ハロゲン球、水銀灯、コーツ球などのほか光ファイバーの一種エスカ1万本がギッシリ。

◀かぐや姫に沢口靖子、竹取に三船敏郎、その妻に若尾文子という顔合せ。沢口靖子の衣装は約20kg。メイクと着付けに2時間

9月26日より、全国東宝系劇場にて公開
東京国際映画祭のオープニング作品

9月25日、渋谷の街は“映画の街”に大変身！

一昨年、日本で初めての国際的な映画の見本市として開催された“東京国際映画祭”の第2回が、9月25日からスタートします。オープニング作品となる「竹取物語」のほか、大作、佳作、もしかしたらこれっきりなんて作品も上映されるようですが、この原稿を書いている段階では、まだ詳細は未発表で上映作品を紹介できなくてゴメンネです。

ところで、第1回映画祭で好評を博し、昨年には単独企画として、第2回映画祭を開催。今回、第3回を数えるのがB級映画やホラー映画ＳＦＸ映画などを集めた“東京国際ファンタスティック映画祭”です。

ジャック・ニコルソン扮する悪魔と3人の美女とのＳＦＸホラー・コメディ「イーストウィックの魔女たち」をはじめ、30作品の上映が予定されています。なかでも今回は、今注目の香港映画にスポットをあてて、あのゴールデン・ハーベストのレイモンド・チョウや俳優をゲストに迎えての“香港映画デー”という特別企画も決定。チケットなどの問い合せは☎03(780)4941

フロム・ビヨンド
◀放電パワーとともに出現して人間の脳を食う。圧倒的なグロテスクさ

死霊のはらわた2
スプラッタ映画の元祖が、ＳＦＸや特殊メイクもレベルアップして

アクエリアス
フクロウ姿の殺人鬼が襲いかかる最優秀恐怖映画賞受賞作

中国最後の皇帝の死から20年

1985年に公開され、その非情さに話題が集中した「西太后」のあと、政権を握った中国最後の皇帝・溥儀(ふぎ)の波乱に富んだ生涯を、その未亡人の手記をもとに映画化。溥儀は3度皇位につきながら、3度ともその座を追われ、飽くなき野望のため多くの血を流し歴史を汚したことから、歴代皇帝280人のうちただひとりその遺体を火葬されている。これは平民の埋葬方法だ。

◀事実とオール・ロケの迫力

火龍

9月5日より、日比谷スカラ座ほかで公開。中華人民共和国成立は1949年のこと

メディアを支配する者がキングだ

◀野望達成には手段を選ばない

リチャード・ギア キングの報酬

9月上旬より、ニュー東宝シネマ2ほかで公開。リチャード・ギア主演

フィリピン革命はテレビによる勝利なんて言われたけどマス・メディアの力が日に日に巨大化しているのは事実。今やメディアを牛耳る者が世界を牛耳るといってもイイだろう。この映画のヤリ手プロデューサーも、自分こそがアメリカを牛耳っていると思っていた。しかしじつは彼も、もった大きな力に操られていただけというコワ〜イお話。

VIDEO de IDOL

ファンタァジェンに遊ぶKYON²

秋の夜長には、腰を落ち着けてじっくり味わえるようなビデオを見たいもの。そこで今月は、アイドルが主演してて、しかもとびきり完成度の高いストーリー作品を紹介しよう。8月に出たばかりの小泉今日子の『Phantásien』(ファンタァジェン)は、原作・制作総指揮を、チェッカーズの仕掛人であり、『活人』などの仕事でも知られる秋山道男が手がけているファンタジー風作品。ミヒャエル・エンデ作『ネバー・エンディング・ストーリー』に登場する理想郷"ファンタァジェン"をキイに展開するSFX満載の映像の中で、コイズミの個性が強烈にスパークしている。

▲56分　ビクター音産　8800円

▲46分　ポニー　9800円

同じ秋山道男がコンセプトを担当した斎藤由貴の『漂流姫』は、アップテンポのサスペンスタッチの作品。由貴を見ることも好きになることも禁じられるという物語設定が、カゲキだ。

あの戦争はいったいなんだったのか!?

「この高地は俺たち全員をミンチにする」と兵士がつぶやいたことから"ハンバーガー・ヒル"と呼ばれた激戦地を舞台にしたベトナム戦争映画。実際にベトナムで戦った男が脚本を書き、当時ベトナムを撮った男が監督。おまけにハンバーガー・ヒルの生き残り2人がアドバイザーということで、あの「プラトーン」よりもリアルにベトナムを再現。

◀600名の兵士の7割が犠牲に

ハンバーガー・ヒル

9月中旬より、日本劇場ほかで公開。アメリカでも8月28日に公開されたばかり

住めば天国、チンピラに国境はない

◀時任三郎、ジョニー大倉コンビ

ハワイアン*ドリーム

日劇東宝ほかで公開中。1984年の「チ・ン・ピ・ラ」の兄弟映画という雰囲気。

日本人ギャルをナンパ、マリファナの売買など、ホノルルでしたいほうだいの達彦と翔史だが、ある日、不法滞在、薬取引、詐欺罪を見逃すことを条件に刑事に危険な仕事を依頼される。2人はシブシブ引き受けるが……。カシオペア、高中正義、竹内まりやなどのサウンド同様、ストーリーも軽快、痛快！　オールハワイ・ロケの風景は爽快！

ベトナムで戦うのが祖国のため?

◀若い兵士は戦地へ

友よ、風に抱かれて

9月下旬より、ニュー東宝シネマ2ほかで公開。米陸軍が全面協力している

「プラトーン」の大ヒットでアメリカは第2次ベトナム戦争映画ブームに突入した。そしてほとんどが、その本質を問い直そうとしている。この作品もそうで、あの世界中で賛否両論を巻き起した「地獄の黙示録」のコッポラ監督が戦死者を埋葬するアーリントン墓地を舞台に、ヒューマンなタッチで、ベトナム戦争の意味をつきつめている。

スタントがオレの命だぜ

中村雅俊、根津甚八、近藤真彦、藤谷美和子、原田芳雄、泉谷しげるほか超豪華キャストによるスタントマンの物語。実生活でも車大好きのマッチ、バイク大好きの根津が、まさに体当りでアクション・シーンに挑戦。また日本最強のスタント5チームが、スクリーンいっぱいにスタント・テクニックを見せてくれる。

この愛の物語

9月中旬より、新宿ピカデリーIほかで公開。つかこうへい原作・脚本

◀地上5階から飛び降りたり、火だるまになったマッチ。中村雅俊はスタントチームの社長。

ウルトラC調映画監督

河崎実の

IDOL MUSIC TELEVISION

左はヤンジャンのレトロフェスティバルで配られた河ちゃんのメンコだぜ!! いいだろ!!「地球防衛少女イコちゃん」はビデオに先だち双葉社よりゲームブックが出る!!

「これから」のアイドルをプッシュしてきたこのコーナーだが、イキナリメジャーアイドル水谷麻里の出現ダ!! そしてあのビッグE・江口寿史大先生も登場!! ますますアイドルMTVはおもしろくなるね!!

今は酒井法子ちゃんと住んでます

カナダにいっぺん行ってみたいんです

今までの歌では「乙女日和」が好きかなあ

コマーシャルの撮影ってけっこう好きですよ

このあともコンサートのリハーサルです

暑いのより寒いのが好き

ローラースケートが好きなの

嫌いなスポーツは水泳だナ

Making of アイドルMTV

麻里ちゃんはふにゃらかした変な子で楽しいぞ!!

朝10時・吉祥寺井の頭公園。業界時間では早朝のねむ〜い時間帯、待ち合わせにややおくれて水谷麻里は出現した。ボーッとしている。（昨夜のコンサートリハのため）こっちもボーッとしている。（昨夜のコンパのため）ふにゃらかした雰囲気の中、今日（7月16日）発売という「バカンスの嵐」のプロモビデオ、シュート開始!! ボートのりばの屋上に出る。真夏の太陽が熱い熱い。「オレ、実は前に麻里ちゃんを目撃してるんダ。森田健作の結婚式にいたでしょ？」「ハイ」「その最後あいさつして帰る時、オレのすぐ前にいて泣いていたのは確かキミ」「えー？あの時すごい感激しちゃって。やだなー」「やだろ。へへ。オレは君の素顔を見たぞっ」と、わけのわからない音声を発しながら池のそばの木陰に向かう。「この新曲、ふきげんなイメージだな。そういうカオしてくれないかい」「ハ〜イ。……フワー」と、麻里ちゃんはアクビとクシャミをくりかえしながら、だまっててても曲にピッタリの「じれったい」表情を出す出す。「さア、今度はずっと遠くのほうを見てて……そう、長島さん（サンミュージックの女の人ダ)のほうを見て」「……… （しばらくして）あのねー、長島さんて私が上キゲンの時じゃないと私と目をあわせてくれないの」「今日はどーだろ？」「（答えず）最近、いつもそうなの」ヘンな子。これが新人類アイドルの真骨頂なのであろうか？ さて、ここで茶屋で休けい。「オレ、コカコーラね。麻里ちゃんは？」「コレ」「カルピスソーダね」清涼。あー生き返る。麻里ちゃん飲んだあと、すかさず「カルピスのみたかったなー」だと。何だかなーこのコは。でもおもしろいや。「あー！（河崎ビクッ）井戸がアルー！」おう、ホントだ。「出ないんじゃない？」「(とっ手を強く押す麻里）出る！ すごいねすごいねすごいね今どきー！」「麻里ちゃんの田舎にもあったろ？」「あったけど飲めないって。これ飲めるかな？」「鉄が入っておいしいよ」と、無責任な発言をしつつシュート。だんだんと麻里ちゃん目パッチリとなってきたぜ。さア、イヨイヨ彼女あこがれの先ちゃんに会えるゾ！ 彼女の胸は高鳴る。

寿スタヂヲへの道

水谷麻里は江口寿史がお好き

井の頭公園より徒歩数分。超高級マンションの4階に寿スタヂヲは存在する。向かう途中、麻里ちゃんがだんだん高揚してゆくのがわかる。「ねー、先生どんな人かなー？」河崎「ただのバカッすよ」「(無視して) ドキドキするなー、サインもらおー」と、わけのわからない音声を発しながら、ついにそのドアをピンポンした。「どーも、暑いっすね」と、出現したのは髪を切った江口寿史。麻里ちゃんをスマートに招き入れた。「こ、ここがあの、かつてマンガによく出てきた寿スタヂヲねっ!!」麻里の目は心なしか感動のためうるんでいるように見えた。「あたしハイレーツ全部持ってます」「ホント？」「でも全部読んでない」(爆笑) なんでしょー、この娘はでもおもしろいや。さて、そうこうするうち寿スタヂヲキャンペーンＧＡＬ (笑) に選ばれた水谷麻里チャン、イヨイヨＣＦ撮影ダ!! (ワクワクの次頁へ)

右は江口画伯による麻里ちゃんだッ➡

イヌやネコは大好き！

「元気」っていう言葉が好き！

家族構成は父と母と兄です

花はガーベラがお気に入り

あんまし似なかった
ごめんね麻里ちゃん

いちおうの水谷麻里ちゃんのデータだ！サインもやるぜ!!

本名は水谷葉子だ。Ｓ46年７月18日生まれ。愛知県津島市出身。血液型Ｏ。身長162cmまだ伸びてる。体重45kg、Ｂ79Ｗ56Ｈ80。靴のサイズは23cm、趣味はショッピングだって。好きな色は赤と緑と黒。目標にするタレントはやっぱり同じ事務所の大先輩、松田聖子サンだねー。６枚目のシングル「バカンスの嵐」がヒットした麻里ちゃんへ〜。この夏は「８月だよ全員集合！」で、全国を回ってきた!!

さて、大ファン同士の２人の記念すべきサインを３名にプレゼントだ！ 世界に真実たった３枚。こいつぁプレミア付くぜえ！

●今月も世界でたった３本しかない「水谷麻里MTV＋寿スタヂヲCF」を、読者様１名にプレゼントする。本記事の感想を書いて編集部「アイドルMTV係」に送ろうぜ！

イキナリ企画

寿スタヂヲCF（コマーシャル・フィルム）完成!!

果たしてマンガ家のCFを作って何の意味があるのか!? ついに河崎実は江口寿史（ひさし）を通して川崎徹となった!?

麻＝（麻里ちゃん） 先＝（先ちゃん＝江口寿史） 河＝河崎 ホ＝ホバラ

イカスマンガ家へん

SE：BGM／下町の人々「あしたのジョー2」サントラより

SE	主音声	本編	副音声
	麻里「先ちゃーん、ゲンコーできた?」	このCFは2重音声でお送りしています	河「このカットはカメラの後ろに先ちゃんがいるんで麻里ちゃんやたらはずかしがってたぜ」 ホ「先ちゃん自ら麻里ちゃんに『おねがいしますよ』って言ってましたね。なごみましたよ」
	ナレーター・石坂浩二（ウソ）「天才マンガ家・江口寿史。31歳」		河「先ちゃんはマンガ家の中でも屈指のルックスだぜ!!」 ホ「巨人ですねあらゆる意味で。しかしけっこうあがってたんじゃないですか」
	ナレーター「彼の原稿は――		河「このまっ白い机から数々の名作が生まれたのだな。う〜む感激するわい」 ホ「先ちゃんはすごいキレイ好きですね。部屋もシンプルで」
早いっ!!			河「この増えてゆく原稿は何とお休み中の『パパリンコ物語』なのだぞ!!」（ウソ） ホ「すごい書きだめしてあるんじゃないっスか。早く読みたいですね」
うまいっ!!			河「『ヘタな絵』をその場で書いてくれるよう頼んで、マンガ太郎のような早さで書いたものがコレだ!! うまいよナア。これはもう家宝だナ」 ホ「何考えてんだこいつ」
	そして、高いっ!!」 麻里「さすが、先ちゃん!!」		（現場の会話） 河「あー、NG!」 麻「あー、なんでこんなにてれちゃうんだろう。てれやさん」 河「先ちゃんのこと好きだからだろう」 先「ボクも（麻里ちゃんが）好きです」
	ナレーター「クリエイタアのりそう、寿スタヂヲ」		これは、実際に先ちゃんが使用している寿スタヂヲのスタンプなのだ!! いいだろう!!

にがおえ名人へん

SE：BGM／「CHICKEN CONSOMME TAIYO-SAN」立花ハジメより

SE	主音声	本編	副音声
	麻里「今日は、あこがれの先ちゃんに会える!!」	このCFは2重音声でお送りしています	河「このカット、後ろにやたら人が通って」 ホ「しかしこのシーンで完全に麻里ちゃんは目覚めて元気元気」
	先ちゃん「ども、江口です」 麻里「キャー!!すてき!!」		河「これ撮る前もまた待つ待つ。ホバラさんライト持ってくるの遅いんだもん」 ホ「（卑屈に） すいませんね。段取り悪くて」 河「このカット、先ちゃんの顔からトラックアウトしてなかなかかっこいいぜ」
	麻里「先ちゃん、にがおえ書いて!」 先ちゃん「よしきた!」		河「先ちゃんの『よしきた!』っつーセリフはさわやかで良かったナア。」 ホ「でも『いいの?』とか言って勝手に芝居切ってましたね」 河「いーんだよこれで。文句あるかこのやろう」とホを殴打。
	麻里「わー!」		河「先ちゃんはこれと同じ構図で麻里ちゃんをポラロイドに撮ったぜ」
	そっくり!		河「このイラストはちゃんとメ切りを守ってくれたね?」 ホ「流石寿五郎ですね?」 河「よかったよかった?」
	先ちゃん「ども!」		河「先ちゃんも照れちゃって」 ホ「そこがたまらなく可愛いですね」 河「何言ってんだこのやろう」（と、ホバラをハリ倒す河崎）
	ナレーター「マンガのことなら寿スタヂヲ」		河「寿スタヂヲは、これからもますます発展してゆくことだろう………（一の谷博士談）」

●企画制作社＝コンプティーク＋リバートップ 企画＝穂原俊二・大賀誠 Pr＝久保田泰正（ビクター）米川晃司（サンミュージック） 演出＝河崎実 撮影＝深町聡一郎 照明＝関根龍一 ST＝長島光代 出演＝水谷麻里・江口寿史

▶さいとう・たかお「ゴルゴ13 64 海難審判(一)」リイド社 480円 今世紀最高劇画、買おう！

キミもゴルゴ13(サーティーン)になってみないか!?

♬うれしんじゃったらうれしんじゃ〜♬憧れのゴルゴ13で珍しく浮かれる、わしゃ宇治谷じゃ!!

これだけある! ゴルゴとわしの共通点!!

ウォッホン諸君、わしゃ宇治谷順信じゃ。わしゃ毎回このコーナーで浮浪者だのヘビメタだの、はっきり言ってロクでもないことばっかりやらされてきたんじゃ。そのたんびに生まれてきたことを嘆いたわしゃだが、今回のわしゃ違うんじゃ。なにしろわしゃの青春時代からの憧れ、ゴルゴ13なんじゃ。

ゴルゴ13というのはじゃ、ま、ひとことで説明するならたんなる殺し屋じゃ。だがKGBもCIAも一目置く、世界をマタにかけて活躍する100発100中の殺し屋なんじゃ。目的のためには手段を選ばぬ冷酷非情さ、ハガネのような体力と精神力、神ワザとも言える狙撃の腕。おまけにゴルゴは金持ちなんじゃ。殺しの依頼主から、いつもアタッシュケースいっぱいの札束を前金キャッシュで受け取り、それをスイス銀行に預金しているんじゃ。1回の仕事で最低半年は遊んで暮らせる…ああっ、わしゃゴルゴになりたいんじゃ!!

ゴルゴとわしゃの共通点は、いつ仕事があるかわからないとゆーとこのみ。だが、わしゃ一生懸命本を読んでゴルゴになりきろうと努力したんじゃ。

まず、ゴルゴは絶対に笑わんのじゃ。よけいなムダロもたたかず、ひたすらビジネスに徹するのじゃ。そして、たとえ相手が味方であろうと握手をいっさいしないのじゃ。ゴルゴは背後に人を立たせんのじゃ。スキを見せないとゆ一意味で、誰かが後ろに来ようもんなら間髪入れずにたたきのめすのじゃ。カッコイイのじゃ。しかしゴルゴはけっこう女好きで、いろんな国の娼婦を見ると、すぐ服を脱いで背中の傷を見せるのじゃ。はいているのは白のブリーフじゃ。仕事でべらぼーな金額を要求して人を困らせるんじゃ。おまけに眉も太いんじゃ。よーするにゴルゴ13って変人なんじゃ。これで仕事ができなけりゃたんなる奇人じゃ。ゴルゴは奇人じゃ。わしゃも奇人じゃ。わしゃわかった。わしゃゴルゴじゃ、わしゃ運動神経が鈍くて貧乏で仕事ができないゴルゴ13じゃ!! だが、ゴルゴが何でこんなチンケな公園にいるのか、わしゃさっぱりわからんのじゃ。

▲敵を狙うゴルゴ宇治谷。緊迫の一瞬▶と思いきや…こ、このガキャ!!

▶握手はせずに足であいさつ

ゴルゴ13の七つ道具	
黒のスーツ	とりあえずオーソドックスな殺し屋ファッション
サングラス	殺し屋たるもの目の表情を相手に悟られてはならない
アーマライト銃	ゴルゴ13のお得意。性能本証つき、もちろんニセモノ
葉巻	依頼主と会うとき、ゴルゴはいつも葉巻をキザに持つ
アタッシュケース	スーツに合わせて色は黒。中には札束もどきの古新聞
化粧品	太い眉、背中の古傷をこれでカバー。迫力を演出
ブリーフ	なぜかゴルゴはブリーフ党。色、柄物は避け、白で統一

▲ゴルゴの身体は古傷だらけ。この傷が女を燃えあがらせるのだ。フッ(笑い声)

▲ゴルゴは決して眠らない

▲ゴルゴはブリーフ党

宇治谷順信のウキウキ近況報告じゃ!!

劇画原作者・JOT公認6段 もらいもののそうめんを20日間食べ続け、めっきり体力が落ちた今日この頃。

撮影／濁沼正明

お流行りデータバンク

ポカリスエットCFのRPG世界!!

コナン・ザ・グレート風の「女王篇」。ネバーエンディングストーリーを思わせる「怪鳥篇」。たった15秒のフィルムにも壮大なストーリーがある。

◀女剣士役のシンディ・クロフォード。カンが良く、剣の構えもすぐにマスターしたという

▲作、横山宏。原案は大友克洋にも影響を与えた、メビウス

横山宏をセット&動物デザインに抜擢。第1弾「女王篇」

ある惑星に宇宙船が漂着した。そこは、バーバリアンの星。さて主人公の女剣士は、ここで戦って生きなければならない…………

と、なんだかRPG世界の始まりを思わせるシチュエーションだが、実はこれ、ポカリスエットがセット&動物デザインに横山宏を抜擢したCM「女王篇」に付されたシナリオなのだ。女剣士には『Vogue』や『Lui』の表紙を飾るNYのトップモデル、シンディ・クロフォード21歳を起用。彼女が着ているスーツは特注のFRP素材である。

▲「怪鳥篇」テーマ曲のレコード化を希望する投書は、3年前に杏里が歌った曲以来、2番目に多いという

舞台セットは、黒沢スタジオ8スタのほぼ全面（約500坪）を使い、撮影に4日間を費した。撮影アングルは2種類で、神殿をバックにしたものと、2トントラック4台分の砂を敷きつめた砂漠への抜けをバックにしたものだ。神殿の円柱はベニヤに発泡スチロールを張り、彫刻したもの。登場する動物は、ウサギとウナギのハーフ動物、ウサナギと、トンボとウツボのハーフであるトンツボ。体長は30cmと50cm。発泡ラバー製である。

女剣士唯一の味方がウサナギなのだ。

▼計40人のスタッフが見守る中、シンディ嬢を乗せたカモメクジラはクレーンで4mの高さにセットされた

原案メビウス、横山宏がリライトした第2弾「怪鳥篇」

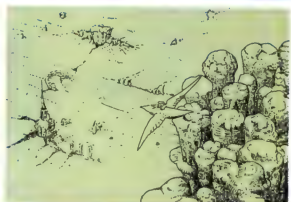
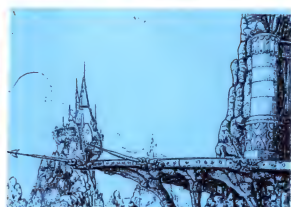
さて、久びさに訪ずれた安息の日、女剣士はよろいかぶとをぬぎ、家来のカモメクジラに乗って、つかの間、空のドライブを楽しむ。

メビウス原案デザイン、横山宏がリライトした第2作目「怪鳥篇」は、サマーシーズンに合わせて、戦いよりも、ドライブを選んだようだ。けれどもじつは、このシチュエーション、たんにドライブをしているのではなく、この未知の惑星を偵察してもいるのだ。家来のカモメクジラはサイボーグ、脳に電波を送って操縦ができる鳥である。この怪鳥、素材はやはり発泡ラバーで、重さはなんと4.5トンもある。

▲CMではわからないが、カモメクジラには、かなり精巧な操縦席が付いている。鳥は手動で方向を変えられるようにセットされている

東宝スタジオ8スタ（約400坪）のほぼ全面を使い、カモメクジラは、床から4mの高さまでクレーンで吊り上げてセットした。砂漠を飛ぶシーンでは、手動式の棒を取りつけた床（砂漠）を右に10人、左に10人と分かれたスタッフが、まるで古代帆のように、引っ張りあったという。

撮影のアングルに使われた空は3面。全部書き割りで、まず、鳥を下から仰いでいる時の空。それから鳥を後ろから見た時の背景にある空。もうひとつは、ラストシーンでミニチュアのカモメクジラに乗った模型の主人公が砂漠の上を通過する時に使われたミニチュアの空である。

女王編

Na.:負けない水・ポカリスエット

ワイギュアでも登場

158ページでもお知らせした通り、大盛況のガレージ・キットの祭典〝ワンダーフェスティバル〟で、ポカリのフィギュアが見うけられました。もっともっとすごいのがみたいね。

怪鳥編

また実際には使われなかったが、このミニチュアの鳥、モーターで羽根が動く仕組みになっている。

さて気になる今後の見通しだが、このCMを企画制作したライトパブリシティの言では今のところ「乞う御期待」ということだ。

けれども主人公が着たコスチューム、動物キャラクターは保管してあるというし、主人公のシンディ・クロフォードは今後も起用していくとのことだから、十分、期待できそうだ。

▼「怪鳥篇」ラストの砂漠の上を飛ぶシーン。実は主人公、鳥とも本物そっくりにつくられたミニチュア製である

いずれにせよ、この「怪鳥篇」でも、メビウス原案デザインに2カ月、セット制作に1カ月という、CMとしては、かなり大がかりなもの。

CM業界に、RPG世界の先鞭をつけたとは言えるだろう。

●スポンサー＝大塚製薬　企画制作社＝ライトパブリシティ＋CMランド　CD＋C＝秋山晶　企画＋演出＝木村俊士　Dr＝吉田芳昭・菅谷覚

Na.人間のカラダは、水冷です。イオンサプライポカリスエット。

後藤久美子、坂上香織ときて、ついに“美少女トリオ”の真打ち、小川範子ちゃんの登場である。小川範子ちゃんといってもピンとこない人は、谷本重美で理解していただきたい。そう、86年の傑作ドラマ「愛の嵐」（ＴＢＳ系）やマウンテンデューのＣＦで脚光をあび本誌６月号では名匠・河崎実監督に演出された「アイドルＭＴＶ」で大人気。８月になっても感動のお便りが編集部に殺到していた。そんな彼女が、谷本重美から小川範子と名前を変えて、11月にトーラスレコードよりデビューすることが決定した。なかなかの歌唱力と評判なだけに、アイドルとしての成長も楽しみなところだ。

“女優”としての範子ちゃんもフル回転。８月20日の水曜ドラマスペシャル「魔夏少女」（ＴＢＳ）、８月28日より始まった連続ドラマ「スタンド　バイ　ミー　気まぐれ白書」（ＴＢＳ）、そして10月12日からの新番組「家庭の問題」とたてつづけに主演しまくってる。ここで範子ちゃんのコメント。

「美少女ブームみたいで見られるのはいやですね。やはり、実力者として評価されるようになりたい。学業と仕事を両立させる自信もありますし、これからも芝居も歌も並行していきたい」

プロフィールの確認をやっておこう。範子ちゃんは昭和48年７月20日東京生まれの中学２年。学校ではリーダー格でいつも男のコをやっつけているという活発な少女である。家では、たまに料理も手がけ、得意メニューがひじき煮つけなのである。性格がいいのは、アイドルＭＴＶで１日いっしょした河崎翁と編集者の保証付きだ。

谷本重美→小川範子（のりこ）デビュー決定！

本誌７月号アイドルＭＴＶでお便り殺到！！　でもってレコードデビューで大注目だ！！

PRESENT

これこそ本物！超プレミアム！！

小川範子は存在するが、谷本重美はもういない。だから重美ちゃんのサインはもう永遠に書かれることはないのだ。デビュー前から範子ちゃんに大アイドルの器を見抜いていた本誌読者のみに、「谷本重美サイン入りポートレート」を５名にプレゼントする。編集部「小川範子係」までハガキ送れ！

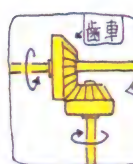
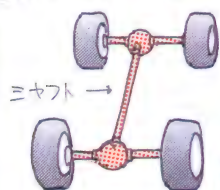
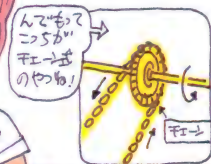
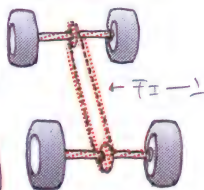
第10回　雨宮じゅんのRCの友　いよいよ4WDに挑戦！！

LEVEL 4

ここまでレベルアップしてくると車のほうはもうなんでもござれ！　そこで４ＷＤのマシーンを本格的に始めてみよう。４ＷＤとは４つの車輪すべてに動力パワーがあたえられるもっとも理想的なシステム！　もちろん実際の車の世界でも、４ＷＤ車の走行性能の良さは、実証ずみだ。

メカ的に見ればシャフト式とチェーン式の２タイプが、ＲＣカー用には使われている。どちらが良いかはひとロでは言えないので、ぜひとも両タイプともアタックして、あなた自身で確かめてみていただきたい。

オフロード車ではタミヤ・ブーメランがシャフト式、京商のロッキーがチェーン式の入門としてうってつけ！

オンロードでは京商のファントムがその代表作といったところだ。

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会・会長 吊端撃彦のオナニー放談

オナニーの、回数で測る人生を、知らないままで去りし君かな(故・石原裕次郎へ吊端より一句)

A・ビデオしか観ない吊端でさえ実はファンだった、石原のユーちゃんがあの世へ行ってしまった……。しばし、合掌。晩年はトシでせんずりもこけず、ビデオギャルの質の向上すら知らなかったのでは、と思うと同じ男として非常に無念だ。人生とは実にはかないものよ。だから命のあるうちに思う存分せんずりこいて、死ぬときゃひからびて死にたいと本気で思う吊端である。

てなわけでここはひとつパーッと気分を変え、今月のランキング解説に移ってしまおう。あ、ほいほい、とな。

まず今月の1位は、ダントツバリバリぶっちぎり独走の立原友香。高樹陽子とのデッドヒートにもここへ来て決着がついた感じだ。立原は美人とはいえないが、ツンとすました顔立ちの高樹にないくずれた魅力がある。それはたとえばフェラチオやSMを強要できるかできないかという次元の問題で、立原にならできると思わせるものがあるのだ、後手に縛って頭を押さえ、ムリヤリやらすフェラチオ…うおおっ!! 八重歯が当たって痛がゆいぜっ!!

今月	先月	TOP 10 GAL
1	2	立原友香
2	1	高樹陽子
3	初	かがみ愛
4	3	桂木麻也子
5	6	星真琴
6	10	前原祐子
7	4	中沢慶子
8	初	石田くみ
9	初	河合ゆい
10	8	黒木香

失礼、つい立場も忘れてイッてしまった。同じロリータ顔でもいじめがいのある立原と違い、3位初のかがみ愛は"いたいけな"ロリータふう。今年で20歳のれっきとした女子大生だが、身長150cm、B79W56H80のサイズはまだ熟しきらない果実そのものだ。ビデオに出演しているのを見ても、スケベとゆーよりは"いやん、エッチ"の感じ。しかしきっちりとやることはやっている。きょーびの娘は顔だけじゃ判断つかないという良い見本である。

同じく初の石田くみは超肉感的、河合ゆいは透明感漂う美少女だ。ここで2回イッてから、上級者編の写真で確認せよ!! 初級者編は、これまで。

▲「鬱り」(SHOWA)のかがみ愛。こーんな顔して……キャッ!! 「18歳にアンコール」(宇宙企画)の立原友香。八重歯です

9月号のハードパックで紹介した新型光線銃「サバイバーショット」。の大会を開くぞ。読者のみんなも入れてやるから応募しなさい。命中しまくって、キミも頭をシビレフグにしよう!

●開催予定日/10月4日(日) ●場所/東京都内某所

●参加資格/中学生以上で、3人1組でチームをつくり開催予定日に都内某所に集合できてその日のうちに帰れるヤツ

●応募方法/1チーム3人の名前・年齢および代表者の住所・TELをハガキに書き、9月20日までに編集部「サバイバーショット」係まで

なお、応募者多数の場合、抽選になります。

▶編集部の連中も、盛り上がっとるぞ

求む!金持ちの広大な庭

開催場所を都内某所としたのは、じつはまだ場所を確保できないでいるからなのだ。そこで、何人も押しかけサバイバーショットで遊びまわっても文句をいわれない広い庭、空き地をもってる人がいたら、編集部に連絡乞う! 薄謝進呈!!

大仏くん 山松ゆうきち

OTACKER SYNDROME NO.5

小田嶋隆のオタッカー考現学

AP外電によるとプリンスにつづき、M.ジャクソンもオタッカーであると判明……　……

エイズの正式名称は「後天性免疫不全症候群」。これに対してオタッカーシンドロームは「精神性免疫不全症候群」と呼ばれる。

エイズは免疫機能が弱まって次々と新しいウィルスに感染してしまうという病気だが、オタッカーシンドロームの場合は、精神的な免疫機能が弱体化する。その結果オタッカーは次々と新しいアイテムに感染して行く。オタッカーシンドロームが「心のエイズ」と呼ばれるゆえんである。

ともかく、オタッカーは新しいゲーム、最新のアニメ誌、イベントに抵抗できない。そういうわけで、マイナー最新情報がふんだんに手に入る都会にしかオタッカーは発生しないというのがこれまでの定説だった。

ところが、最近になって田舎にも急速なオタッカリゼーションの波が押し寄せてきているらしい。そこで、今回は田舎のオタッカーについてレポートする。

………………………………………

「『みぞんえっごぐ』は、終わっちまっただか？」

「都立地球防衛軍の本部はどこだっぺや？」

この夏のコミケは、こうした初歩的な質問（ちなみに「みぞんいっごぐ」は「めぞん一刻」のこと）を主催者に浴びせかける妙な集団のために大混乱となった。彼らの正体は、「郡部オタッカー」（郡オタ）である。極端な情報不足のために彼らのアイテム理解度は浅く、しかも非常に偏ったものであった。それでも、田舎にも着実にオタッカーは育っていたのである。

私はさっそく取材に出かけた。栃木県泥壺郡沼土手大字（おおあざ）二本松字（あざ）溜ヶ裏29番で、私は泥田権吉君（十五歳）という郡オタとの接触に成功した。

捨吉君は友人（クラスメートは3人しかいない）の寒畑捨吉君と共に「オタ吉会」を結成し、毎月一日十五日に鎮守の森で寄り合いを開いている。2人は亀尻神社の本殿にセル原画を奉納したあと、定例のオタッカー活動報告に入る。

「まんずパソピア7はえが機械だっぺや」

「だども、めんこいギャルのゲームがねえのがツラかぁ」

などと、とりとめのない会話を交わし、そのうちに日が暮れると家に帰るのだそうだ。カラスが鳴くからである。ううむ。私は、

「ほかに、何か特別な活動は？」

と水を向けてみたが、答えは、

「うんにゃ、なあもないだども」

であった。『コンプティーク』も知らなかった。よろず屋では売ってないのである。「東京には空がない」と智恵子は言ったが、北関東には空しかない。

ともかく、北関東のオタッカーはまだまだである。

Goちゃんの似顔絵男爵

まだまだお暑うございますが、読者の皆様いかがお過ごしでしょうか……と当講座講師の私が異常にへりくだってしまうのにはワケがある。読者の皆様の絵はうまい！ おもしろい！安い！（ギャラ出ないし）でまったく私の立場がないのであります。今回も秀作の山また山の中から選び出されたのが鈴木さんの作品です。鈴木さん、あなたはこいつの顔を描き慣れてますね。よっぽど憎たらしい奴なんですねこのオタッカー女は。色もキレイだし言うことないです。次は少し好意を持ってる人の顔を描いてみてください。それでと、次に大阪の青山君ですが、まず鉛筆の正しい持ち方を練習してください。悪い持ち方は姿勢を悪くするだけでなく視線をゆがめて正確な観察ができなくなります。さらに指先にムダな力がかかるために見たものを描きたいように紙の上に表現できなくなります。力が抜けたらあとはイヤな奴の顔を描く練習をプラスティックの下じきでどうぞ。消しゴムで消しやすいよ。

◀千葉県の鈴木飛鳥さんの作品

▶大阪府の青山顕二郎くんの切実なお便り

ぼくは絵がへたで、字もへたです。どうやったらうまい似顔絵をかけるようになるのですか。どんなことをどのくらいすればかんたんにしかもそっくりな似顔絵かかけますか。どうかどうかおしえて下さい先生！似顔絵がかけなくてすいません　また今度ぜったいに送ります。

●業務連絡“似顔絵男爵”になった鈴木飛鳥さん！GO！先生が似顔絵を描き、本誌のどこかに登場させるので、写真を送るよーに。なお先生は鈴木さんに「常連になりなさい!!」と言っておられます。青山君！必ず作品を送りなさい。

カロッツェリア庵跡

ミニカー通信

◀'70年当時、“サイケ”と評されたマテルのミニカー

ニセモノの世界に遊ぶ

ミニカー歴20年を誇る私であるが、最近ミニカーに対してミョーにさめてしまう時がある。そこで、スランプの時は気分転換にかぎる、と、ミニカー格納庫と化した押入れから、Ⓚと書かれたダンボール箱を引っぱり出した。Ⓚとはキップルの頭文字で、つまりガラクタのこと。箱を開けると、コレクションからはずされたハグレ者たちが、いるわいるわ。何年かぶりで、それらの異端児たちをいじっていると、ただやみくもにミニカーに熱中できた子供時代を思い出した。価値のないまがいものも、それはそれで必要なのである。

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
23年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO · VIDEO · COMPUTER

☎03(253)7661

AVCフタバ電機

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

今すぐ もよりの電話から		名古屋	052-452-3271
札幌	011-611-5104	大阪	06-311-3931
仙台	022-264-3704	広島	082-295-6873
新潟	0252-75-4175	福岡	092-481-2494

SHARP X1G Model 30 セット

CZ-822C(¥118,000)
CZ-820D(¥ 79,800)
組合せ合計 ¥197,800

特価 ¥1?3,000

お支払例
㊧¥7,420+¥4,500×35回
㊧¥3,700+¥3,600×47回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801UV21

パソコンに自信のあるキミはいきなり16BIT。

PC-9801UV21····(¥318,000)
PC-KD862········(¥ 99,800)
組合せ合計·········¥417,800

特価 ¥327,000

お支払例
㊧¥13,480+¥11,200×35回
㊧¥11,500+¥ 8,800×47回

SHARP X1F Model 10

AVCが贈る超目玉品。
PARTII—X1F model 10
君のプランがどんどん広がる…高速処理データレコーダ内蔵で、魅力の価格を実現!

CZ-811C···········(¥89,800)
CZ-811D···········(¥89,800)
組合せ合計········¥179,600

ビックリ特価 ¥69,800

お支払例
㊧¥7,078+¥6,400×11回
㊧¥4,164+¥3,400×23回

SHARP X1 turbo Z

8bit機はここに極まる。
パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら太鼓判。

CZ-880C··········(¥218,000)
CZ-880D··········(¥109,800)
組合せ合計·········¥327,800

特価 ¥2?8,000

お支払例
㊧¥10,020+¥8,500×35回
㊧¥ 7,500+¥6,700×47回

富士通 FM77AV20

驚異の4096色、同時発色を実現。
思いの場面をフロッピーに保存も可能。

FM77AV20-2····(¥168,000)
FM-TV151······(¥89,800)
組合せ合計····(¥257,800)

特価 ¥1?3,000

お支払例
㊧¥6,120+¥5,600×35回
㊧¥5,100+¥4,400×47回

富士通 FM77AV40

26万色カラー表示。
天然色を超えた極彩色。名シーンをリアルタイムで凍結。

FM77AV40······(¥228,000)
FM-TV154······(¥138,000)
組合せ合計····(¥366,000)

特価 ¥2?2,000

お支払例
㊧¥11,180+¥7,900×35回
㊧¥10,200+¥6,200×47回

SHARP X1 turbo III パソコンテレビ

さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C········(¥168,000)
CZ-870D········(¥109,800)
組合せ合計········¥277,800

特価 ¥??8,000

お支払例
㊧¥9,120+¥6,400×35回
㊧¥9,400+¥5,000×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH (Black Type)

一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-8801MH········(¥208,000)
PC-KD862··········(¥99,800)
組合せ合計·······(¥307,800)

特価 ¥240,000

お支払例
㊧¥10,600+¥8,200×35回
㊧¥6,500+¥6,500×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FH (Black Typeもあります)

NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。

PC-8801FH30··(¥168,000)
PC-KD862······(¥ 99,800)
組合せ合計········¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
㊧¥9,420+¥7,100×35回
㊧¥7,200+¥5,600×47回

NEC PC-88VA

8bit・16bitの両用。
つまりオールマイティと云う事。ビジネス、ゲーム、なんでもOK。

PC-88VA·········(¥298,000)
PC-KD862·······(¥ 99,000)
組合せ合計·········¥397,800

特価 ¥308,000

お支払例
㊧¥10,920+¥10,600×35回
㊧¥10,300+¥8,300×47回

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168.000	¥132.000	¥ 4.547	¥ 3.575
PC-8801MH	¥208.000	¥163.000	¥ 5.614	¥ 4.115
PC-88VA	¥298.000	¥232.000	¥ 7.991	¥ 6.283
PC-9801UV21	¥318.000	¥254.000	¥ 8.749	¥ 6.879
PC-9801VX21	¥433.000	¥338.000	¥11.642	¥ 9.154
PC-9801VM21	¥390.000	¥299.000	¥10.299	¥ 8.098
富士通				
FM77AV20-2	¥168.000	¥1?0.000	¥ 4.133	¥ 3.250
FM77AV40	¥228.000	¥1?0.000	¥ 5.511	¥ 4.333
SHARP				
X1G M30	¥118.000	¥ ?1.600	¥ 4.012×24回	
X1turbo III	¥168.000	¥1?3.000	¥ 3.892	¥ 3.060
X1turbo Z	¥218.000	¥1?5.000	¥ 5.683	¥ 4.469
Super MZ V2	¥199.800	¥1?6.000	¥ 5.373	¥ 4.225
EPSON				
PC-286M0	¥357.000	¥??8.000	¥10.264	¥ 8.071

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138.000	¥108.000	¥ 9.990	¥ 5.310
PC-TV352	¥115.000	¥ 90.000	¥ 8.325	¥ 4.425
PC-KD861	¥138.000	¥108.000	¥ 9.990	¥ 5.310
PC-KD862	¥ 99.800	¥ 78.000	¥ 7.215	¥ 3.835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108.000	¥ ?8.000	¥ 7.215	¥ 3.835
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89.800	¥ ?5.000	¥ 6.013	¥ 3.196
FM-TV154(AV40用)	¥138.000	¥ ?9.000	¥ 9.156	¥ 4.868
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥ 89.800	¥ ?6.000	¥ 5.180	¥
CU-14AD	¥ 84.800	¥ ?7.000	¥ 6.198	¥ 3.294
CZ-870D(ターボ用)	¥109.800	¥ ?9.000	¥ 7.308	¥ 3.884
CZ-880D	¥109.800	¥ ?7.000	¥ 8.048	¥ 4.277
CZ-600D(超高解像度)	¥129.800	¥ ?9.000	¥ 9.158	¥ 4.868
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89.800	¥ ?0.000	¥ 6.475	¥ 3.442

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	¥138.000	¥103.000	¥ 5.064	¥ 3.548
WAVY23(SANYO)	¥ 32.800	¥ 26.800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148.000	¥119.000	¥ 5.851	¥ 4.099
HB-F1 (SONY)	¥ 32.800	¥ 27.000	現金一括払のみ	
FS-4600F(National)	¥138.000	¥107.000	¥ 5.261	¥ 3.686
FS-A1 (National)	¥ 29.800	¥ 25.000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118.000	¥ 9?.000	¥ 8.510	¥ 4.523
CZ-502F(SHARP)	¥ 99.800	¥ ?8.000	¥ 7.215	¥ 3.835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49.800	¥ ?8.000	¥ 3.515	¥
CZ-550H(SHARP)	¥348.000	¥2?6.000	¥ 7.475×48回	
FS-FD1 MSX用	¥ 44.800	¥ 38.000	¥ 3.515×12回	
HBD-20W MSX用	¥ 44.800	¥ 39.000	¥ 2.938×15回	

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品に品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

TO BE CONTINUED!!

せ制御球が！
きさま！
次元環を使うのか！
そうですよ
君が伯母上の結界を
壊したのと同じか
それ以上の次元環をね
グワラロロ
ゴロロゴロ…
ゴロロ…

危ないなあ
怪我でもしたら
どうするんです？

Romancia
ロマンシア

ほかにいくつかの道具を
甲冑袋の中へ入れておいた
使うが良い…
使い方はマジシンに
聞くといい
さあ下界へ降りるぞ

さらばじゃ

しかし…

あの男と出逢ってしまったとは
運命とは皮肉よのう……

さて…

あの娘の為に
祈ろうでは
ないか…
無事使命を
はたさんことを…

え――っこんなのがドラゴンスレイヤーなんですかぁ?
変な剣!

刃だってついてないわよこれ…
なまくら刀じゃない……

その剣は悪しき者のみを切る刀じゃ正義の心と勇気を持ってすれば切れぬものはないぞ!見かけで判断してはいかん!
ぷん
ぷん

それからこれも授けよう
何ですか?

甲冑じゃよだがただの甲冑ではないぞその甲冑は魔性の者をかわし思うがままに空を飛ぶこともできると言う優れものじゃ

?
ある剣って?
わーい、三頭身の姉ちゃん
まぬけ顔

この世で唯一ヴァイデスを切ることのできる聖剣"ドラゴンスレイヤー"じゃよ……
ムムッ…

この剣は真の勇気ある者にしか使えないのでな それを見定めるつもりで"炎のロッド"を割ったのじゃよ…どのみちあの剣では奴に太刀打ちできんからな…
ふんふん

剣を失ってなおおまえは他人のため命を投げ出して戦った
まあ多少私欲もあったがだ…

それで 私はどうなんです?

合格じゃ!
わあい!

へェ〜〜〜〜っ
あなたが
大仙人？
いかにも儂が大仙人じゃっ！
そんけいしてもいいよ
ほっほっほっほっ
得意満面

わ——っ
わ——っ
人殺し——っ
あたしを生き
返えらせなさ
いよ——っ！
情けない師匠だに……
弟子やめようかに……

あれ？
まあまあ
人の話しを
聞きなさい
ぱっ
ぱっ

聞いたら
生き返る
とでも
言うの？
そうじゃよ

本当？
本当じゃとも

じゃ聞き
ます♡
にこにこにこにこにこ
さすがは
姉ちゃん…
う——む…

儂がおまえの剣を壊した
のはおまえがある剣を
持つにふさわしい人間で
あるかどうか
確かめたかったからじゃ…

イエーーィ
ちょき!

あ〜〜っ!思い出したあああっ!
びっくう
ドッキーン

あたしはあんたに取りついた大仙人が起こした爆発で無理矢理殺されてここに連れてこられたんだわっ!

ポヤ〜〜ッ

？？？？
あれ？
あたし何時からここにいるんだろ？

それにここ何処だろ？
キョロ キョロ
真白で何にも見えませんねェ……
何だかフワフワして気持ちいいけど…

れっ？
浮いてるわ！

どうりでフワフワしてるはずよね♡
おーーい姉ちゃーーーん！

あっ！ マジシン！あんたも来てたの？
大仙人様の御力でひと足早く来ちゃっただに♡
わーん
わーい
わーん
わーん

キラ キラ キラ
へん……
そうかい？

よう婆ァ
やっと来たか
全部外れ
残念賞！
ドドス
ドスドス

分が悪いんで
助っ人を呼んだ
ってわけかい？
残念ながら
そうじゃ……

じゃがこれで
きさまの勝ちは
無くなったわい
グッグッグッ……

ほう…おもしれえ！
殺(や)ってもらおうか！

婆ァ　これでネタ切れってんじゃねェだろうな…
本番はこれからさ…

懲りねェ婆アだな…
年寄りはおとなしく
寝てればいいものをよ
ノコノコ殺されに出て
来やがって……
ピクッ
ピクン
グッグッグッ…
その婆アを
殺せるかのう？
若僧……

もちろん！ 死んでいった人達に誓ったんです！ 刺し違えてでも奴を倒すって！

では我が下へ来るがよい！

えっ？

Romancia
ロマンシア

おまえは〝玉の輿〟などと
うわついたことばかり
考えておったのじゃろう
エヘヘェ〜〜〜
ボリ
ボリ
バカだこいつ

だから肝心な時に
大事なことを
忘れてしまうのじゃ
……………

例えば街で見た
怪物のほとんどが、
人であると言う
ことなどじゃ！
ガラガラガラガラ

じゃが先程
あの様なことを
目にしたばかりじゃ
二度と忘れは
せぬじゃろうが
忘れません…
めそ
めそ

それから…
ザワ
ザワ

ヴァイデスを
倒すと言う
意志——
——真実で
あろうな！

うそつきーっ
まだ怒ってる！
ドザサッ

本当に怒ってはおらん
こやつ根が単純なのでな
もう忘れておるのじゃよ…
だが儂はまだおまえを
許したわけではないぞ…

あんたマジシン
じゃないわね…
誰なの!?

儂はこやつの
お師匠様よ…
聞いておろうが
よ…

そんなこと
知らないわよ！
それよりマジシンを
もとにもどしてよ！
もの憶えの悪い
娘じゃな
おまえは！
ぷん
ぷん

儂はおまえと
話をするために
こやつの身体を
借りておるのじゃ

話？
そうじゃ…

もどって来て
くれたのね♡

あの時はごめんね♡
剣を壊されて気が
たってたもんだから
つい心にもないことを
言っちゃって……

ひしっ

気にしなくとも
よいぞ娘……
もう怒っては
おらんでな…

あんた
声変わり？

へっ？ 何よ
その変な声は？

きゃっ

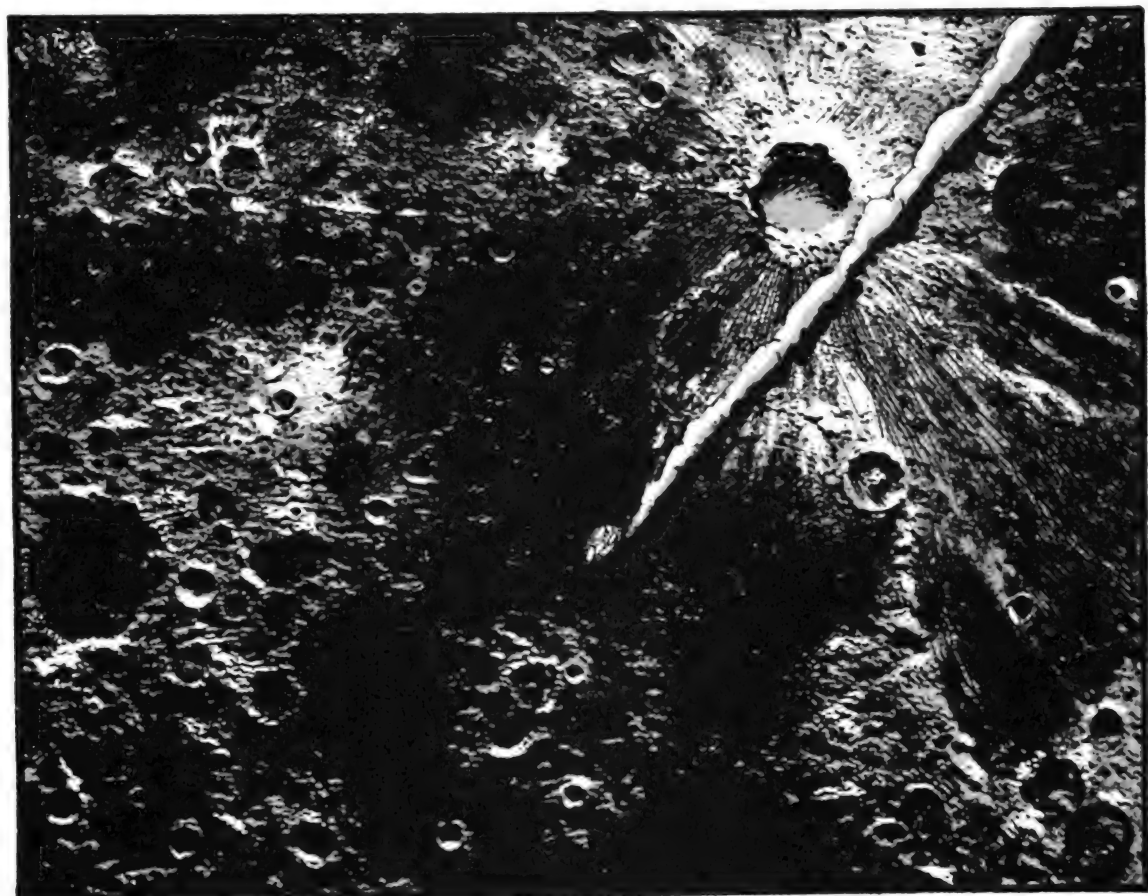
傷心のセリナの前に現われたマジシン!! ついに天国への扉が開かれるぞっ!!
Romancia
ロマンシア
浪漫境伝説
第10話
ストレンジャー・イン・パラダイス
COMIC
円英智
STORY
寺田憲史
©日本ファルコム
Directed by
CANDY HOUSE

バトルスーツに乗って月の上を疾走するライ。テレスに追いつけよ!!

 第2部第7話・完　次号(10月8日発売)につづく!!

館主様
前衛が
テレスを捕捉！
行った
ようだな…
気づかれない
ように追跡しろ
後衛はそのまま
ライとの距離を
保て
カッ
さてと…

プミ
それはできません
ギュイイイ
出発がおそければそれだけテレスを救出する確率も低下します
だいじょうぶだってこいつがあればこわいもんなし!
これでもまだできないというなら君を臆病者と呼ばねばなるまい

それは問題ない
こいつの記憶バンク
が教えてくれるよ
何だって？
こいつはSPR
動力は超電導スプーラ
可変インターフェースで
このあたりのどんな
ハードウェアとも
コンパチブルさ
ぐいぐいっ
ちょ……
ちょっと待っ……
ほれ
こんなもん
ぬいだ
ぬいだ…
コアブロックには
スタンドアロンのAIが
常駐してるから
操作法も
こいつが
レクチャーしてくれる
プッ
ちょっと
待って
くれよ!!

ラドフィン
ヴィイ…
!

館主！言っときますけどこいつはまだ使えませんよ！
ばん
緊急なんだ………

ちょっと待って！僕はまだ行くとは言ってない！
彼女の想像より事態ははるかに悪化していますこのままでは殺されてしまいます

ライ…頼みがあります

テレスを
引き止めて
下さい

!

プシュ

冗談じゃない
どうやって…!?

ゴオン
キュイイイ
ガガガガ

方法はあります

プシュ

データベースに接触(アクセス)した形跡があります!!
……
ついてきて下さい!
テレスはおそらく あなたの世界へ向かったのでしょう………
そんな…
彼女は 何か手がかりをつかんだのです……〝賢者の道〟の——
彼女は功をあせっています
………
あなたを巻きこんだときもずいぶん無理をしましたからね

多くのヴァグランツが命を落としました

そんなところに行かなきゃいいじゃないか……

あのあたりは特別な場所なのです "賢者の道"への入口があるはずなのです

"賢者の道"?

汎世界(はんせかい)の中心へ至る道だとされています

中心へ行ってどうする?

いまだ知りえた者のいない汎世界の原形(ジェネシス)を知るためです…
それは　生命の世界の起源です

領主様! 探索者(デコケス)テレスが脱出しました!!

隣接世界への知覚をもった
巨大なネットワークシステムが
誕生しようとしています

それは異分子の存在を
つまり隣接世界との不連続
をすぐに発見して
補正しようとするでしょう

この迷路みたいなデザインのことかい?

迷宮はこの世界の在り様です受け入れてください

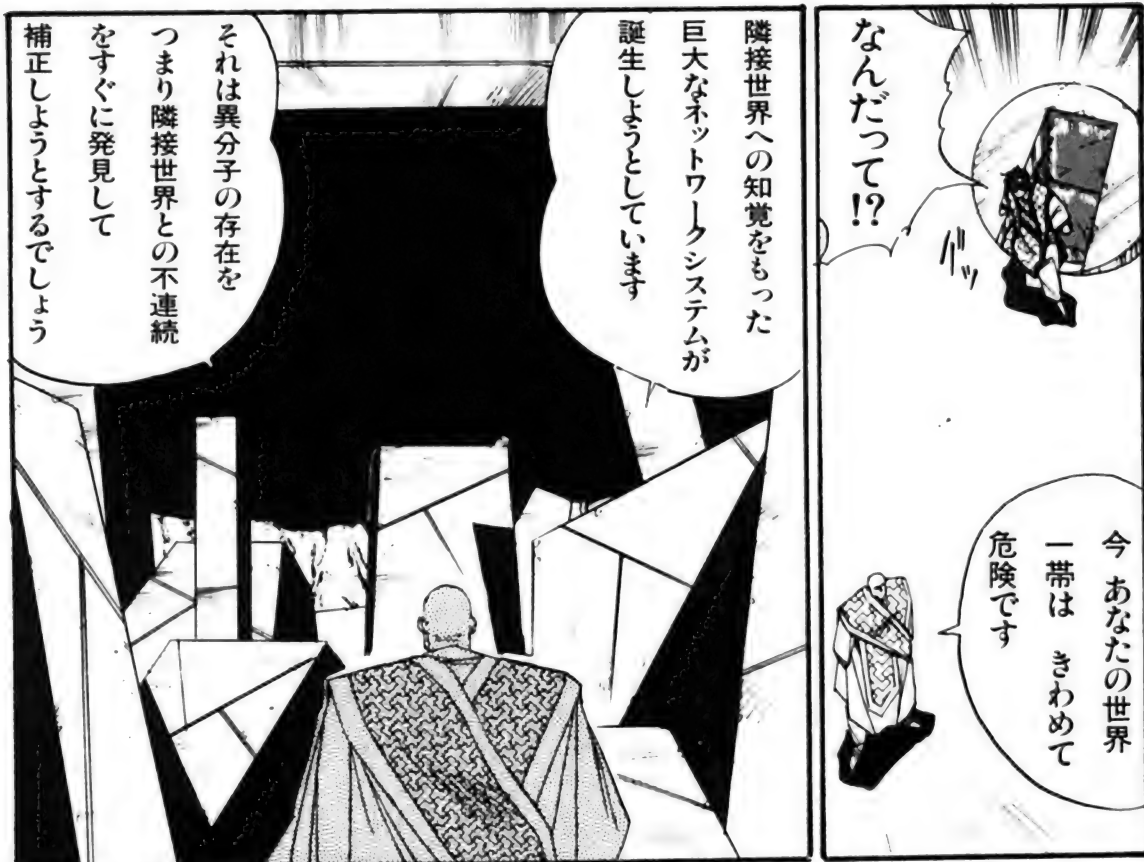
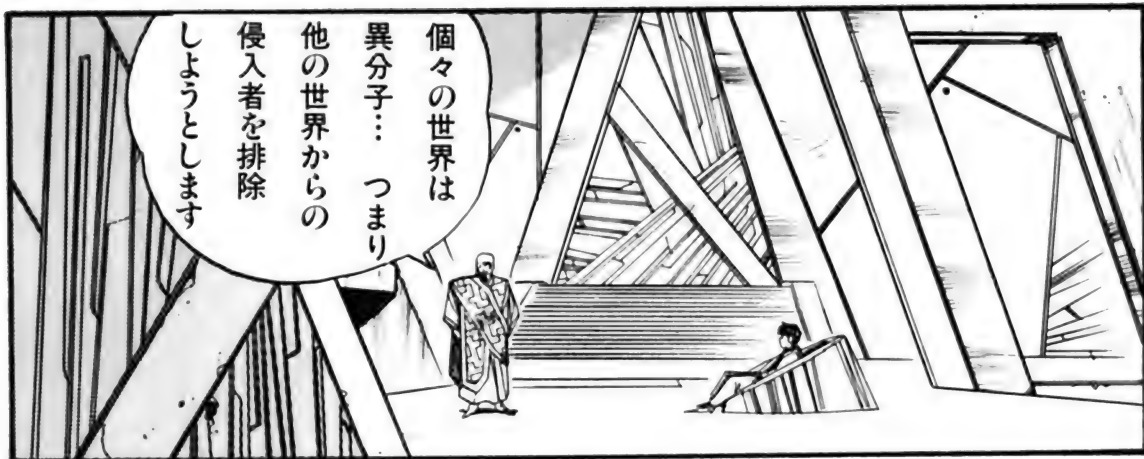
ウィィ

そんなこと言ってんじゃない!!

僕は自分の世界に帰りたいだけなのになぜ邪魔するんだ!

そのままだとあなたは殺されてしまうからです

誰に!?

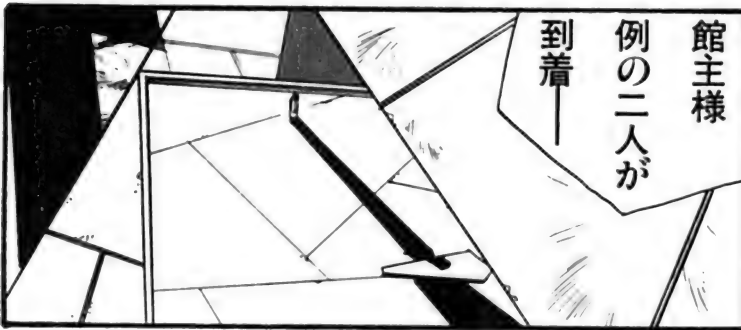
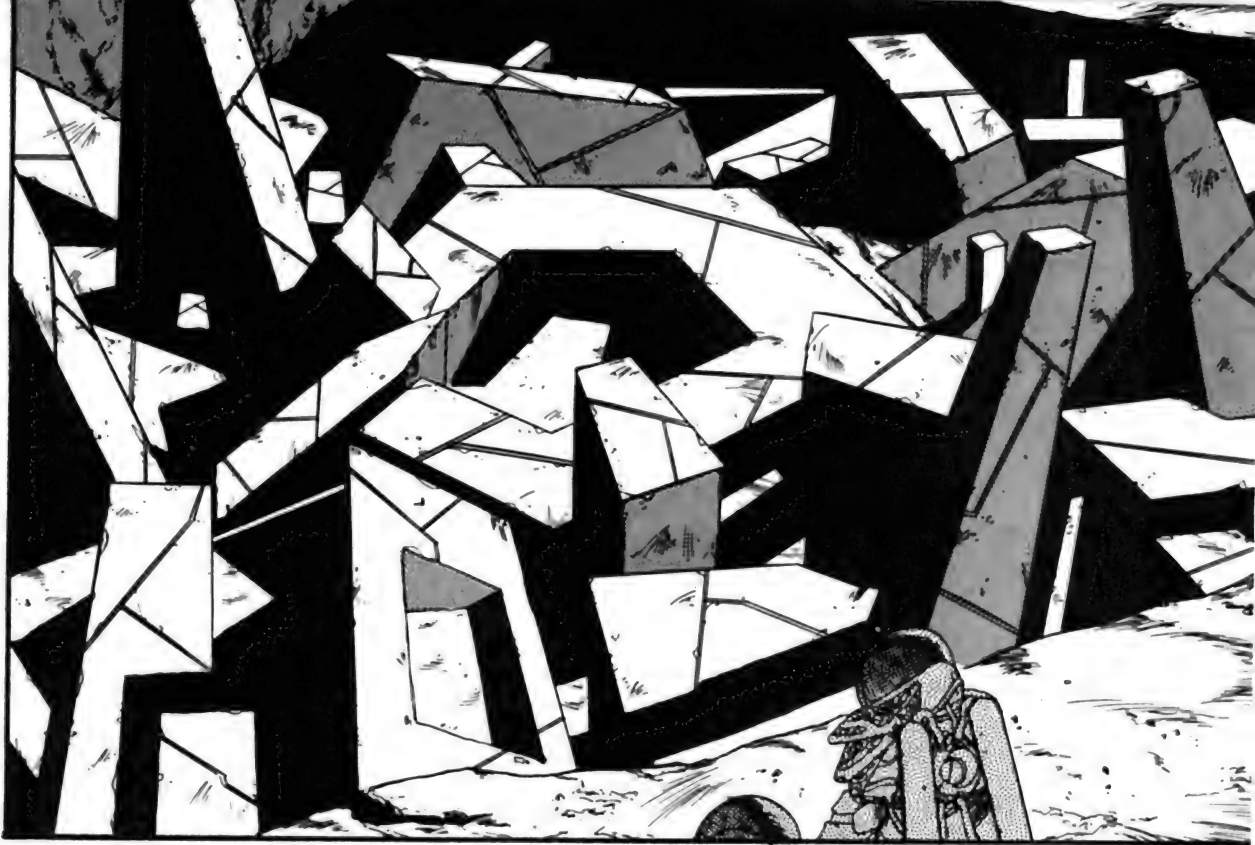
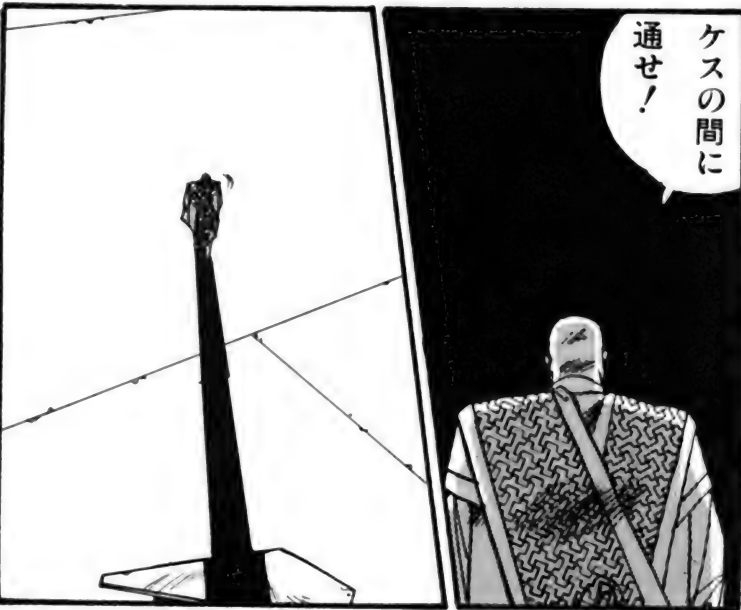
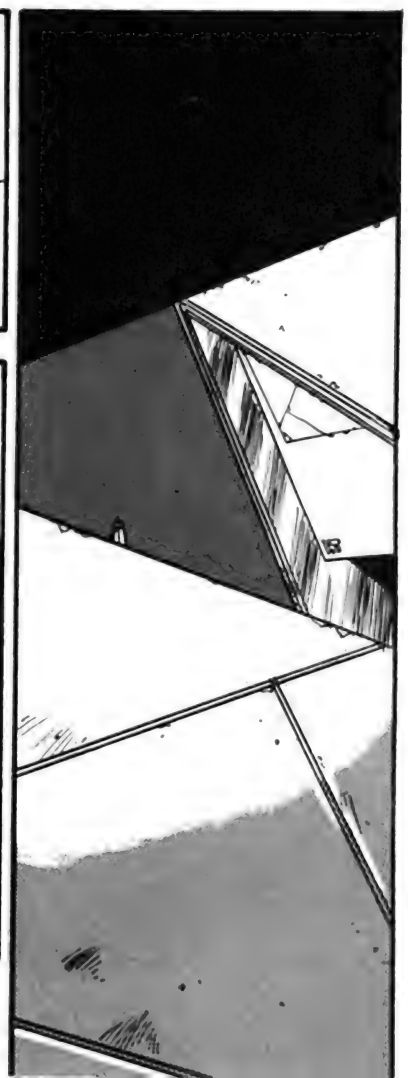
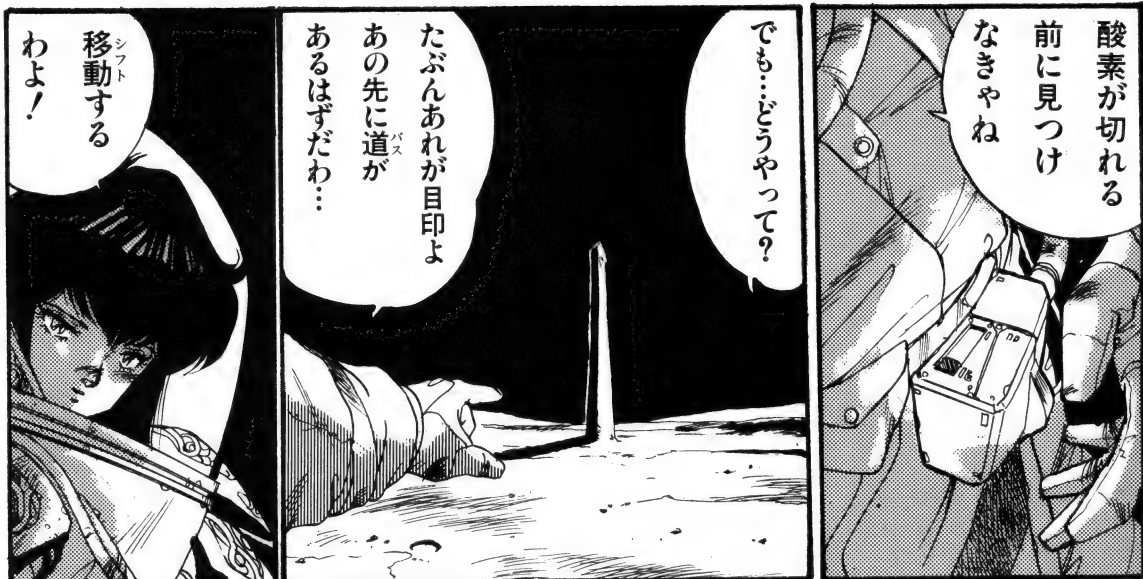
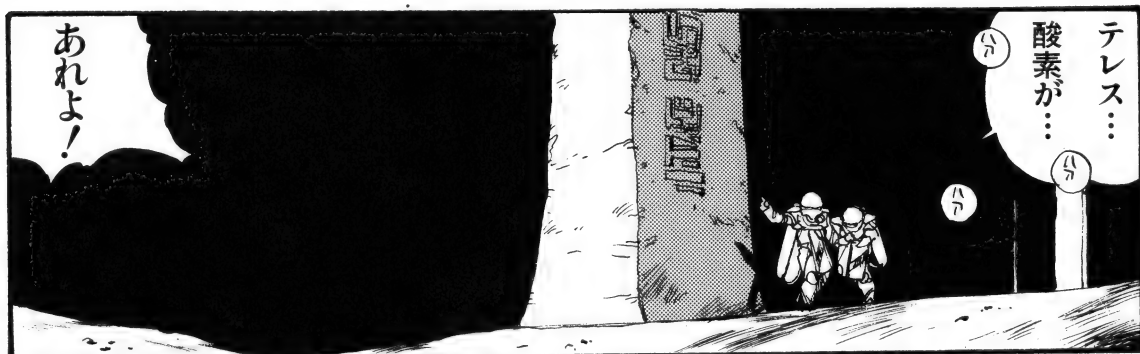
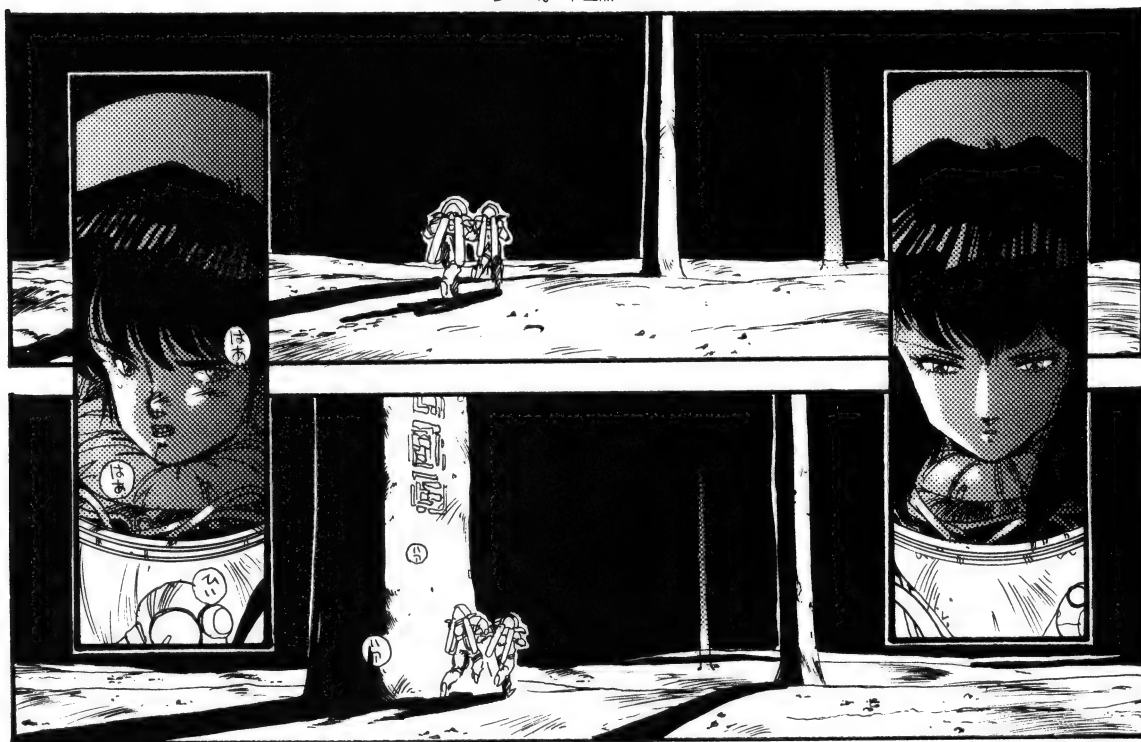
あなたの世界に…

彼が来たぞ
ランキン…

覚醒した
ビオサバール…

君が身をもって
実証してみせた
――

いったい
どんな少年なのだ
ろう………

さわるな!!

くそ!!

館主様
例の二人が
到着——

ケスの間に
通せ!

酸素が切れる前に見つけなきゃね

でも…どうやって?
たぶんあれが目印よ あの先に道があるはずだわ…
移動するわよ!

うーん 不自然…

はぁ
はぁ
ひぃ
ハァ
ハァ

テレス…酸素が…
ハァ
ハァ
ハァ
あれよ!

だいじょうぶよ おちついて!!

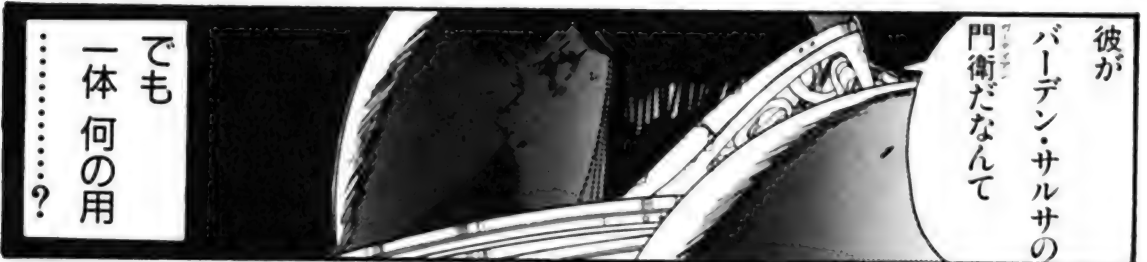
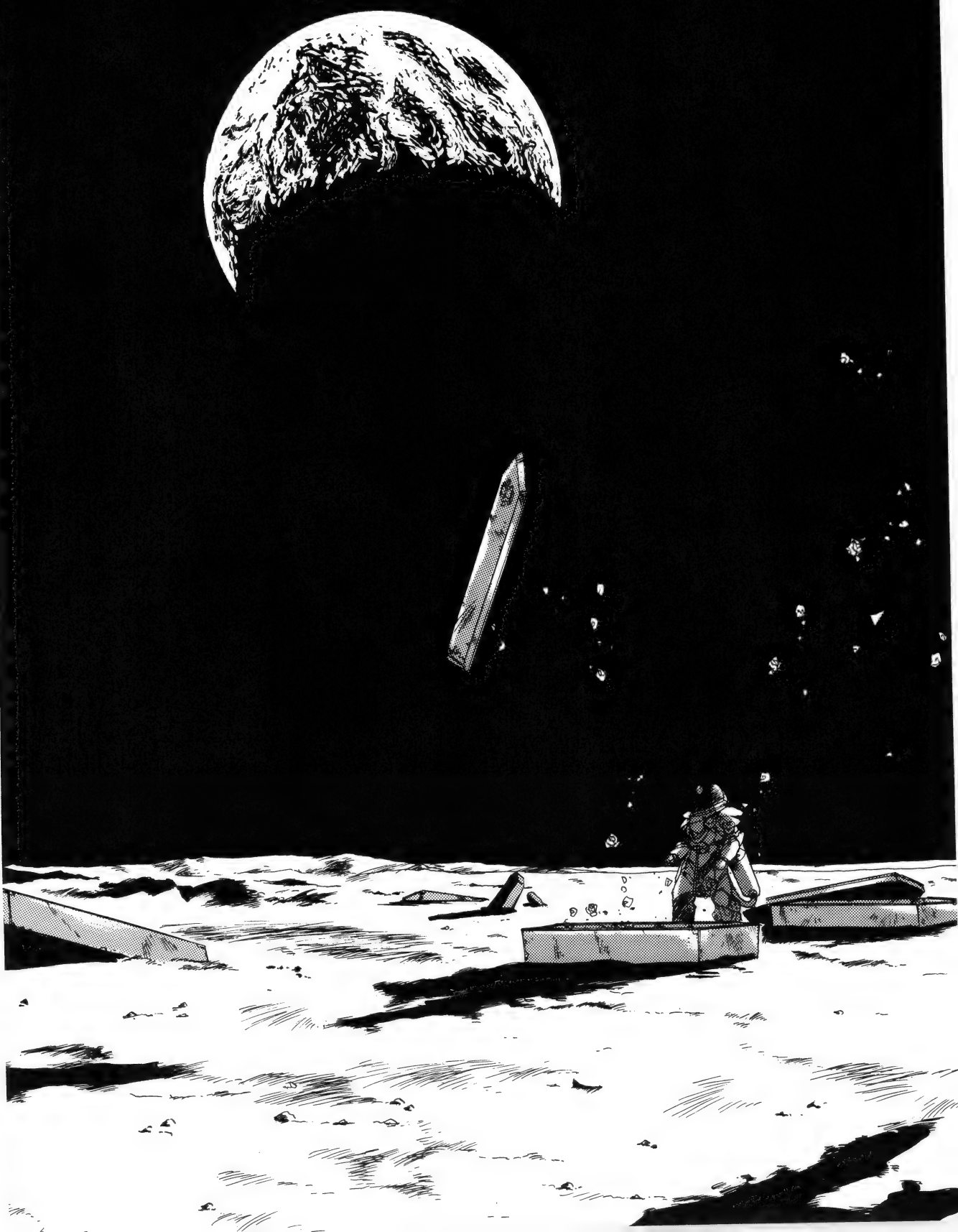
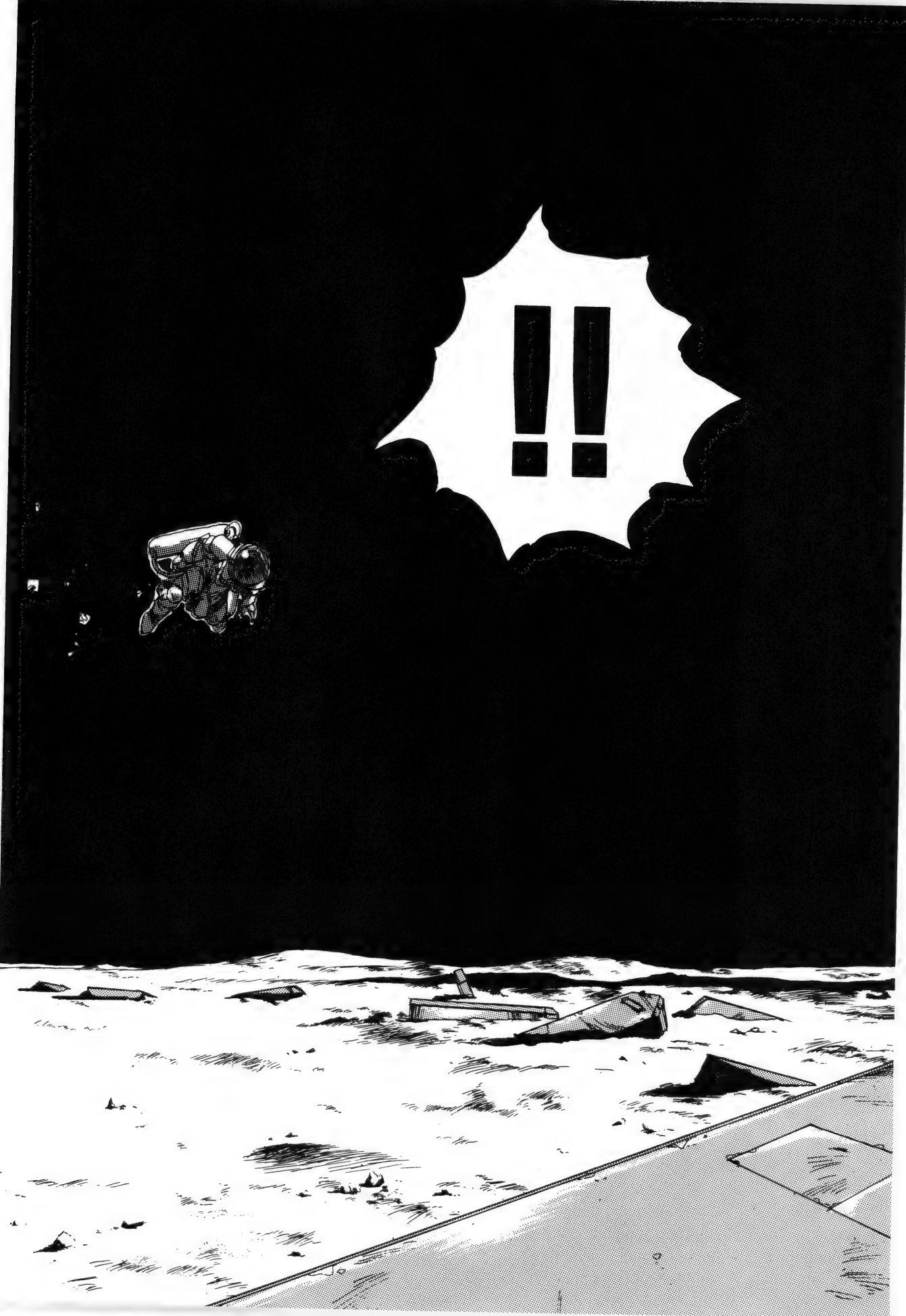
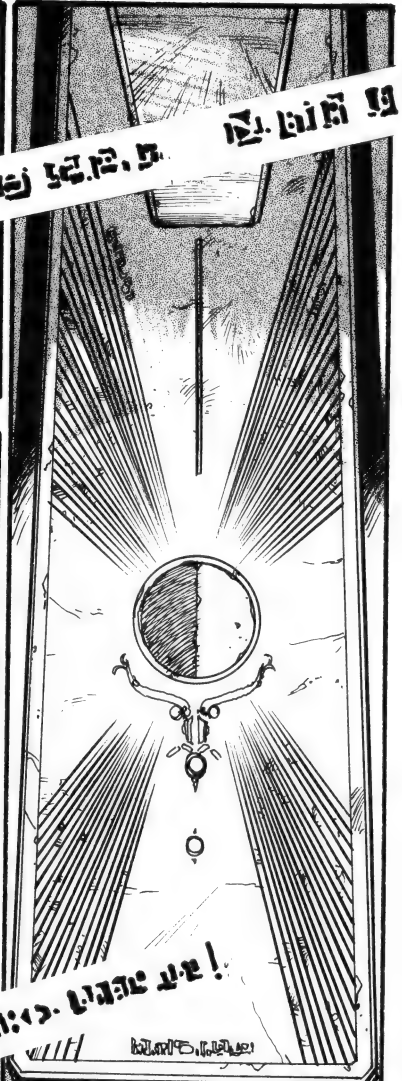
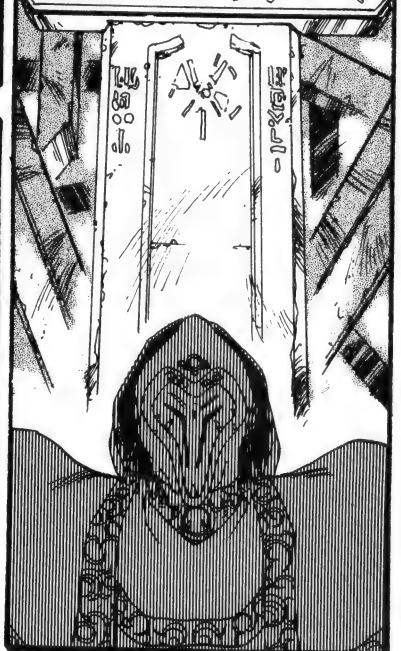
テレス…?

ここは?

月よ! 一種の念送で送りこまれたの

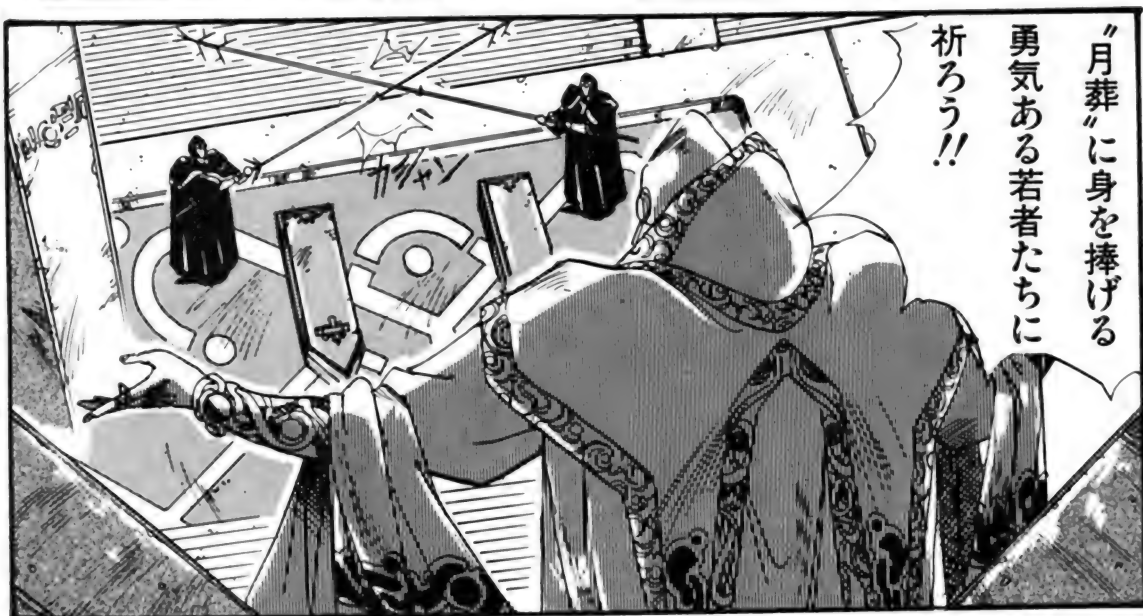
この服は…一体…?

たぶんキュレーヴのしわざね……

開いたっ!!

!!
新たなる生命を
我が父セブブと
月の処女神アディナに
捧げます……

パキッ

今宵我ら
魂を月に
捧げん…！
ここは…？
キュレーヴ!!

くそっ……
体が動かない!!

〝月葬〟に身を捧げる
勇気ある若者たちに
祈ろう!!
カシャン

——兄弟よ
古き声を聞け

ここは楽園を
追われし者の
流刑地

罪に汚れし者の
住処なり　兄弟よ
浄土はどこに…？

それは
静かなる光の中…
汚れたる魂の及ばぬ
彼方…

月へ念送されるテレスとライ。二人を待つものは…

SECT:7
バーデン・サルサ

――10月中旬 新発売――

●対応機種●

PC-88SR／FR／MR／TR／FH／MH／VA　PC-98シリーズ(但し、XAは除く)

FM-77AV／20／40　X1シリーズ　MSX

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。

銀行振込口座　三井銀行経堂支店㊢5252817

JAST

株式会社 ジャスト

TEL：03(706)9766　FAX：03(706)9761

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F／5F

昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒10 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-238-8523(販売部) 発行所 角川書店
定価490円

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397710495 雑誌13977-10